

知能メディア(第14回:2010年7月9日)

iPhone アプリ発表会

小嶋 秀樹

xkozima@myu.ac.jp

授業評価をお願いします

Core Graphics を少し

Core Graphics をちょっとだけ

Xcode で Window ベースのプロジェクトを新規作成
(たとえば CGTestWin)

Resource → MainWindow.xib を開いて,
空のウィンドウに View を入れる.

この View (UIView) を
UIView のサブクラスである MyView クラスとする.

Classes を Cntl-Click して「Add→New File→ObjC Class」
MyView.m をつくる (MyView.h も自動作成される)

Core Graphics をちょっとだけ

MyView.h を編集して
UIView のサブクラスとする（元親は NSObject）

MyView.m を編集して、たとえばー

```
@implementation MyView

- (void) drawRect: (CGRect) rect {
    CGRect all = [self bounds];
    [[UIColor blackColor] set];
    UIRectFill(all);

    CGRect box = CGRectMake(80, 80, 160, 160);
    [[UIColor redColor] set];
    UIRectFill(box);
}

@end
```

Core Graphics をちょっとだけ

CGTestWinAppDelegate.h を編集

```
@interface CGTestWinAppDelegate : UIView
    <UIApplicationDelegate>
{
    UIWindow *window;
    IBOutlet UIView *baseView;
}
```

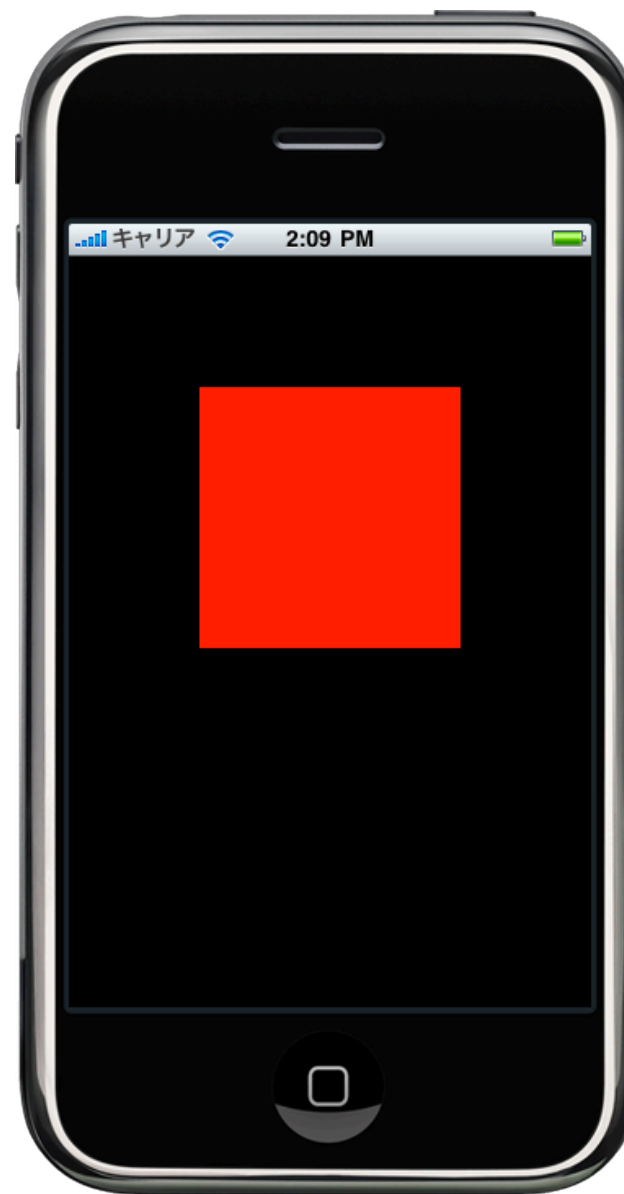
Interface Builder で
TestWinAppDelegate から
Window に接続し, baseView を選択.

Core Graphics をちょっとだけ

動かしてみよう

これで
Core Graphics の入門完了

いろいろ試してみてください。



iPhone アプリ発表会

7月末までにメールで

レポートA4×3枚程度

パワーアップした自作アプリ
(説明文)

授業評価をお願いします

これでおしまいです

以上です

<http://www.myu.ac.jp/~xkozima/course/in-ai.html>

授業で使った資料(スライドなど)は、
ここからダウンロードできるようにします。