

1. 現状説明

現在のダウンロードファイルは、Xcode8.3.3でも正常に実行でき、動作していますので、何の問題もありません。この状態で、サンプルプログラムを大幅に修正しても、オブジェクトを新たに追加しても、実行することもできます。今でもテキスト自体は、Xcode 8.3.3でも十分に動いており、学習には、差し障りがないと思います。

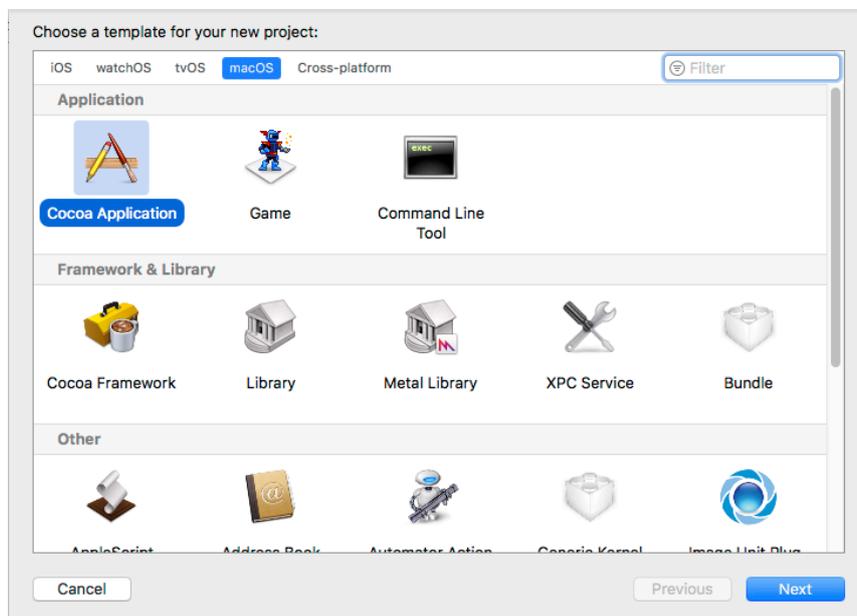
しかし、新規に自ら作成しようとした時には、ストーリーボードを強制的に使うような仕様変更になり、そのままの設定ではストーリーボードを不使用とする解除ができません。本書は、ストーリーボードを使わなくても良いXIBベースの単純な方法を提案し、簡単な構造でMacアプリが開発できることを示したもので、多くの読者にストレートに理解してもらえたと思っています。

しかし、Appleがこのような仕様変更にしたということは、動くけれども、将来的に推奨されない方法になったと判断されます。そのために、テキストの第15章で説明したストーリーボードを使った方が将来的には良いこととなります。テキストの第15章の説明に沿って、第1章から第14章までのXIBベースの作成方法をストーリーボードのビュー制御シーンに追加していくこととなります。そして、主に、AppDelegate.swiftはそのままにして、ViewController.swiftをカスタマイズしていくこととなります。そのために、テキストで使用したXIBベースの説明例をストーリーボード例に書き直すには、全面改訂が必要となり、図面の総入れ替え、132アプリを作り直す必要があります。

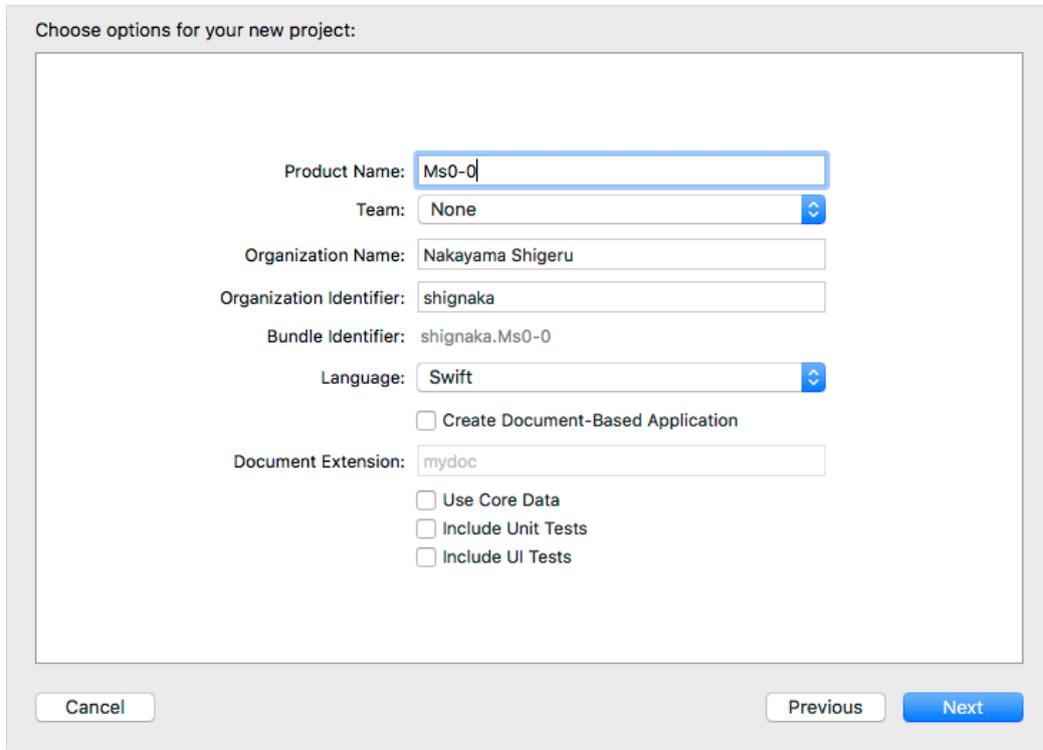
2. Xcode8.3.3でのXIBベースのプロジェクト作成方法

そこで、最新のXcode8.3.3でも、テキストで示したXIBベースのMacアプリが作成できる方法について考案したので、それについて説明します。

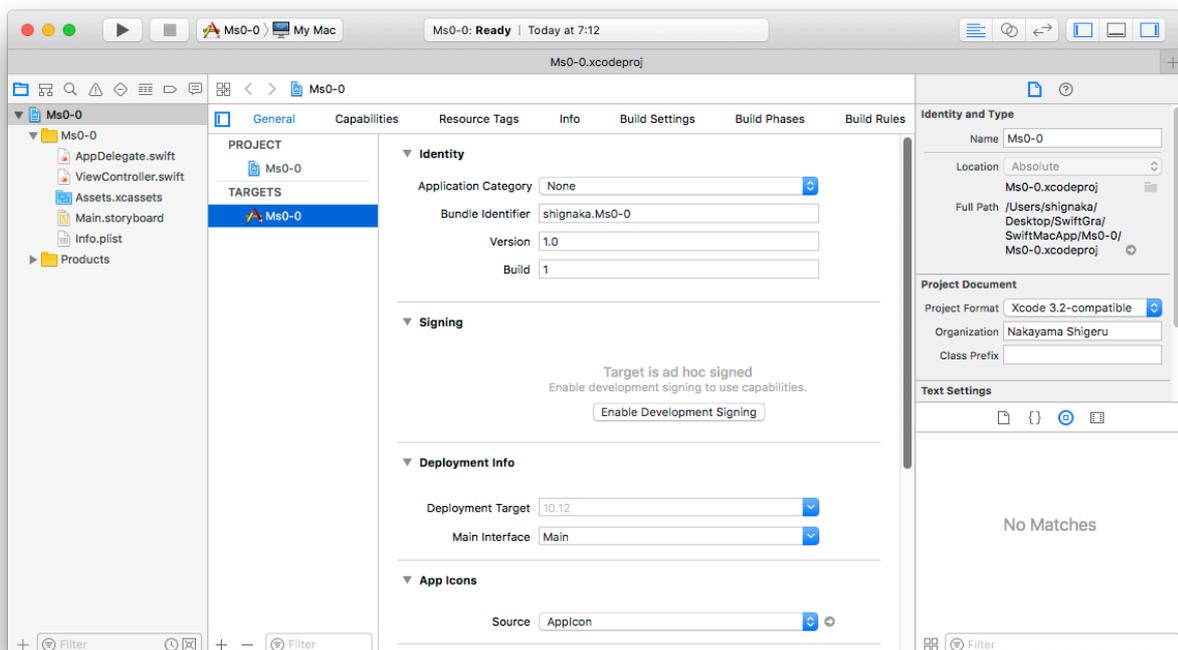
新規プロジェクトを次のように、macOS→Cocoa Application→Nextで作成します。



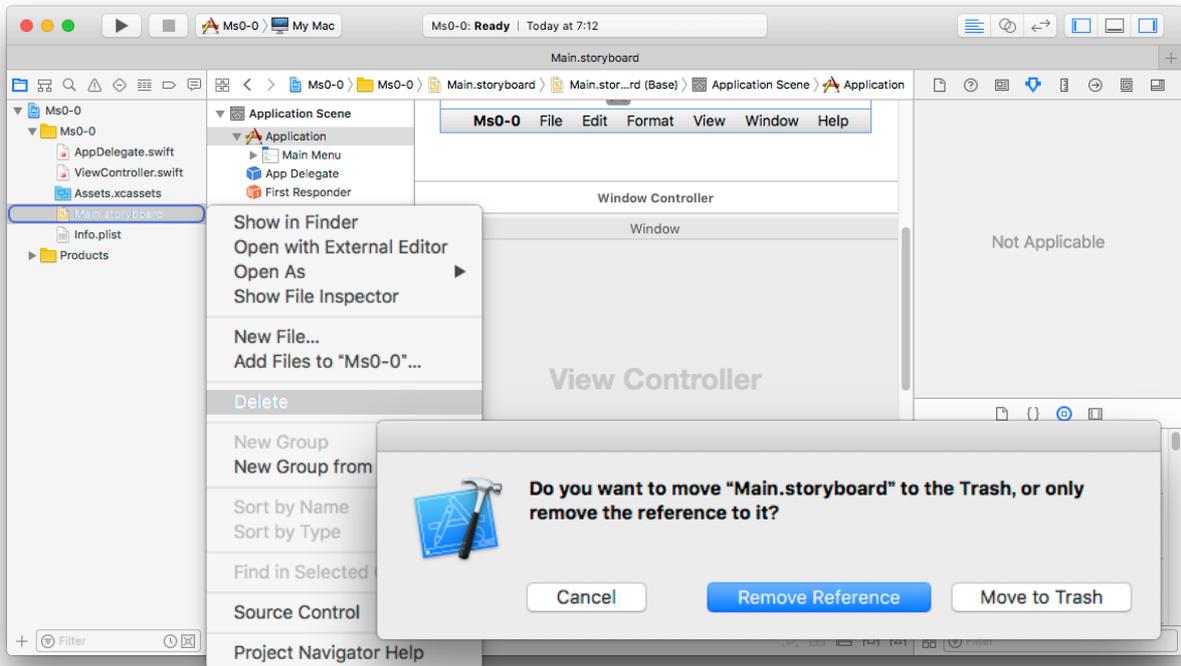
そして、つぎの図のように、プロジェクト名を入れて、オプションは何も選択しないで作成します。ここで、トラブルの元であるストーリーボード使用の解除オプションがなくなっています。



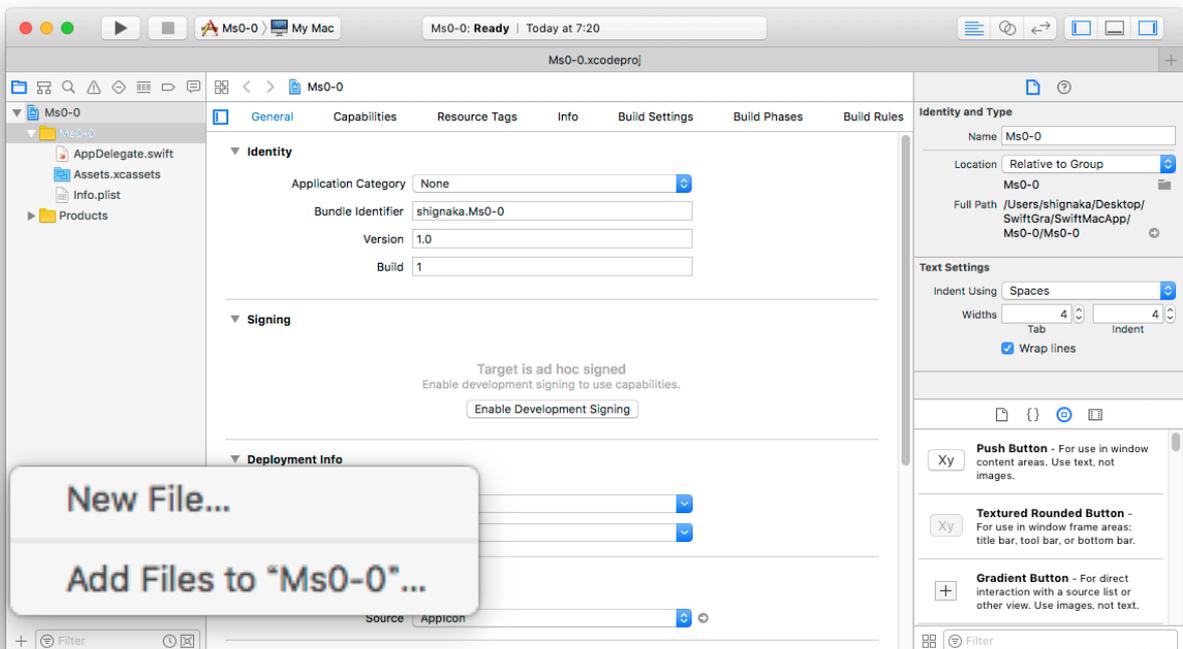
適当なフォルダーにプロジェクトを作成し、つぎの図のように、ストーリーボードを使用した通常のプロジェクトファイルの構成となる。



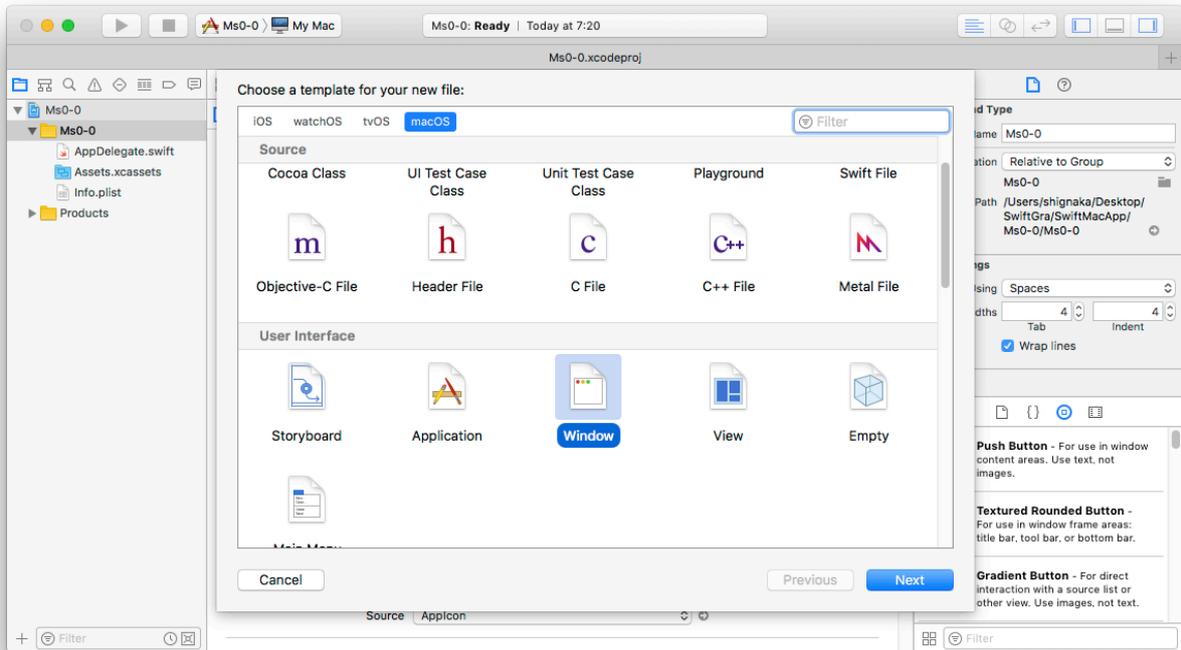
ここで、ストーリーボードMain.storyboardやビュー制御ViewController.swiftは使わないので、多少強引ですが、つぎの図のように、プロジェクトナビゲータ領域でそれぞれをマウスで右クリックでDeleteを選択して、Move to Trashで削除します。



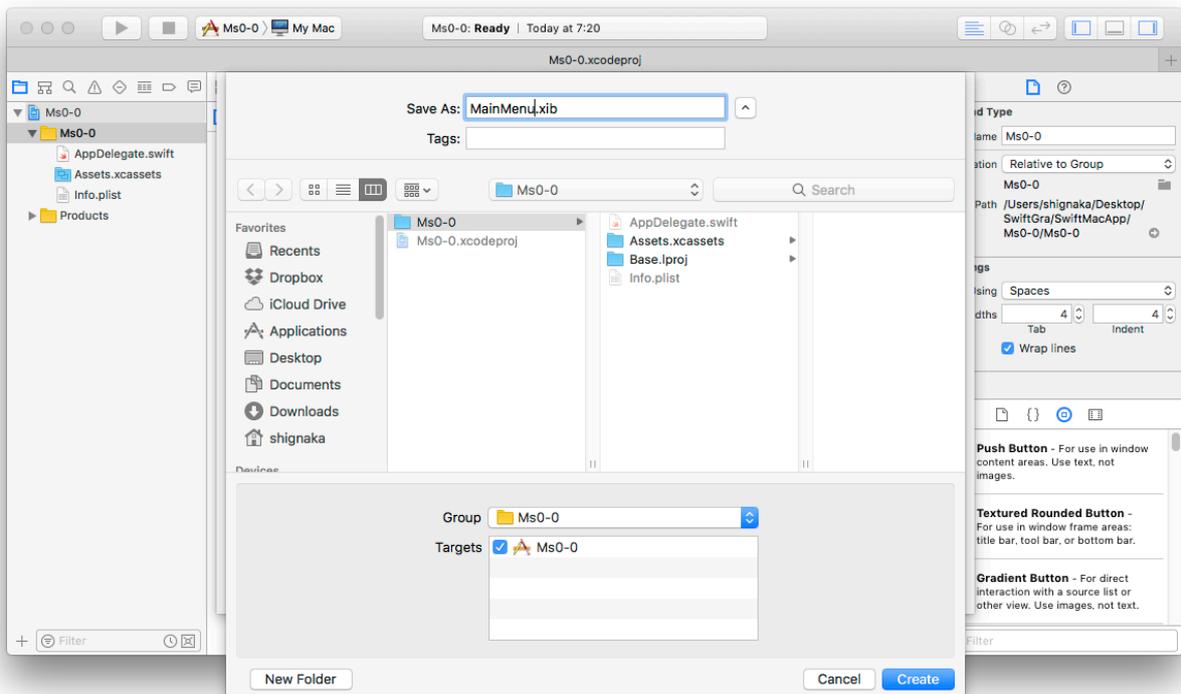
そうすれば、つぎの図のように、ストーリーボードMain.storyboardとビュー制御ViewController.swiftが削除された構成になっています。



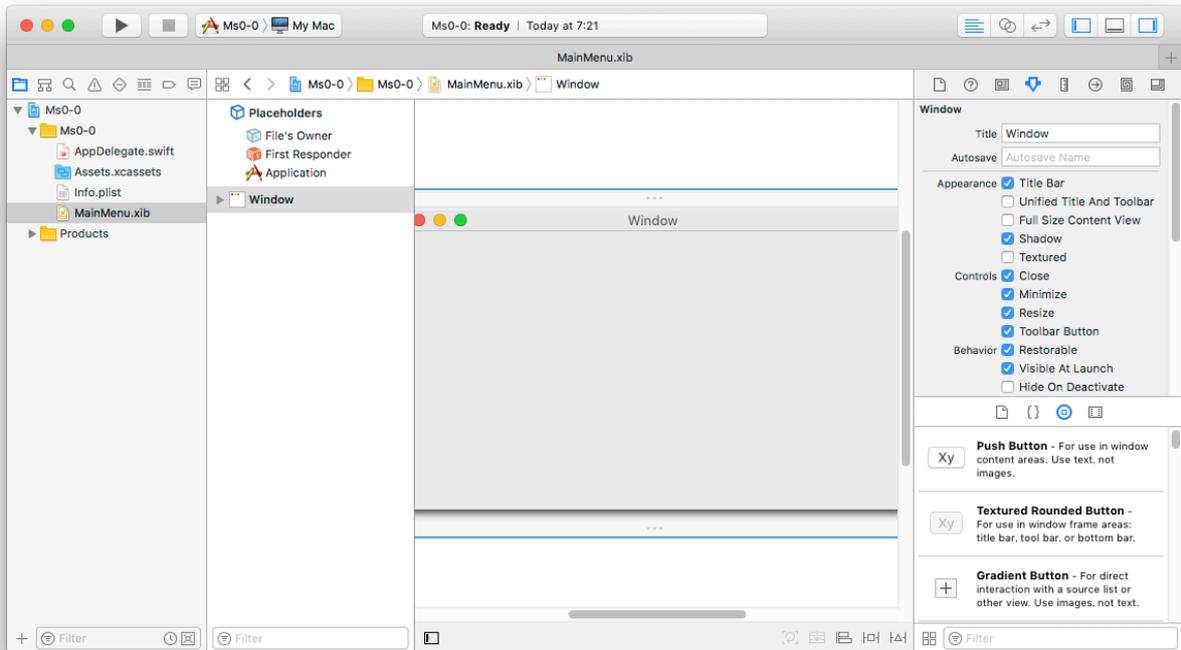
ここで、図のようにプロジェクトナビゲータ領域でMs0-0のフォルダーを選択しておいてから、左下の+を選択して、macOS→Window→Nextと選択し、XIBファイルを作成します。



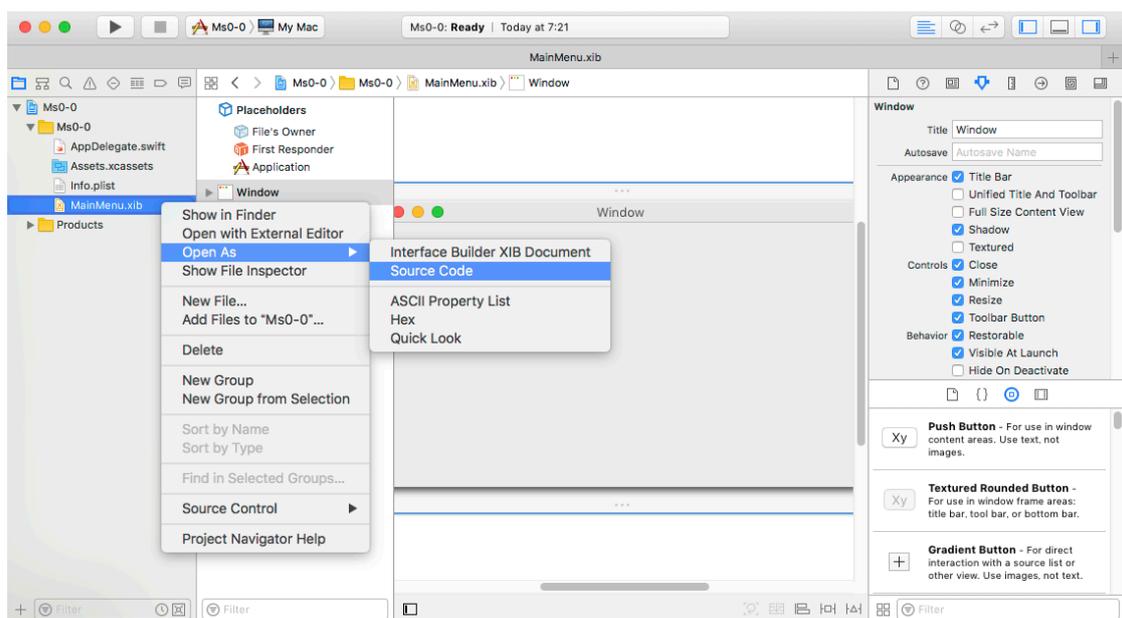
つぎの図のように、XIBファイル名をテキストと合わせるために、MainMenu.xibとして作成します。



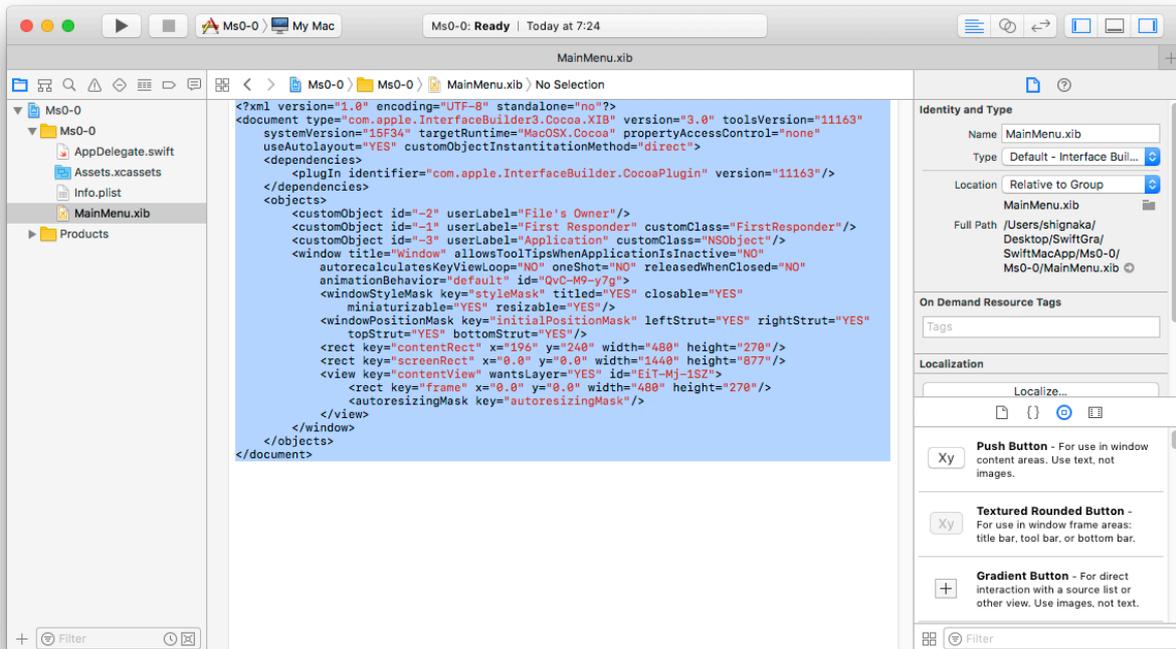
そうすれば、形の上で、ストーリーボードを用いないプロジェクト構成が出来上がり、後は、それぞれの内部の設定を行えば良いことになる。



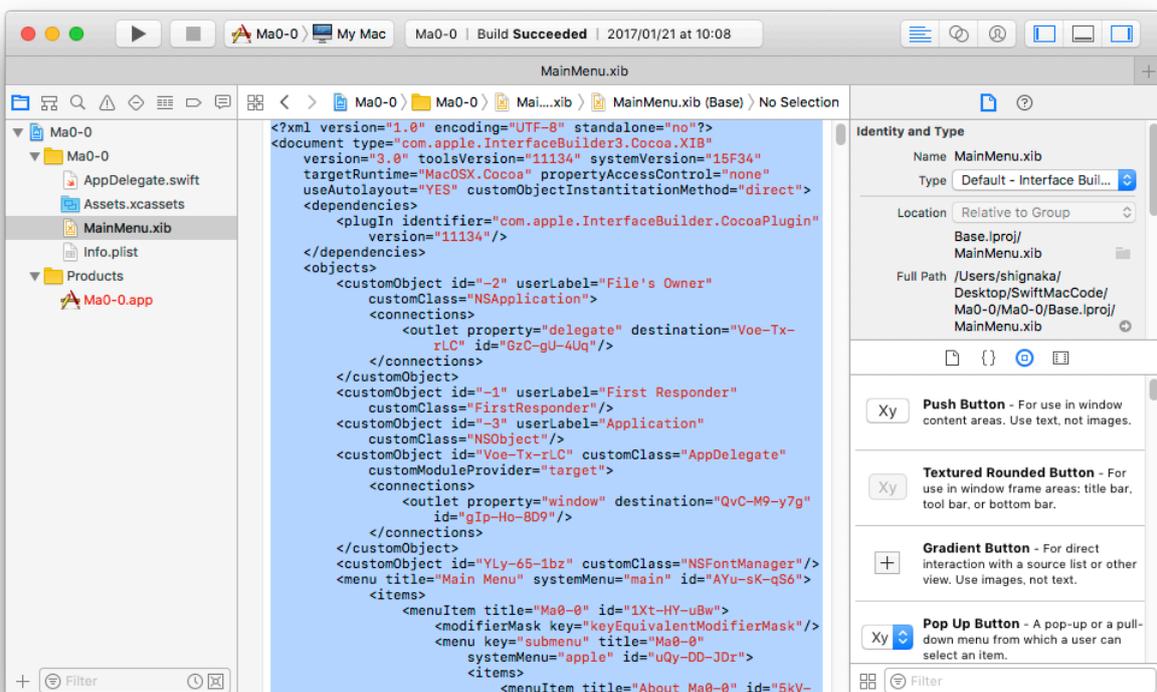
まず、XIBファイルMainMenu.xibのインターフェイスビルダーを作成する。それには、つぎの図のように、そのファイルを右クリックでOpen As→Source Codeでインターフェイスビルダーのソースコードを表示します。



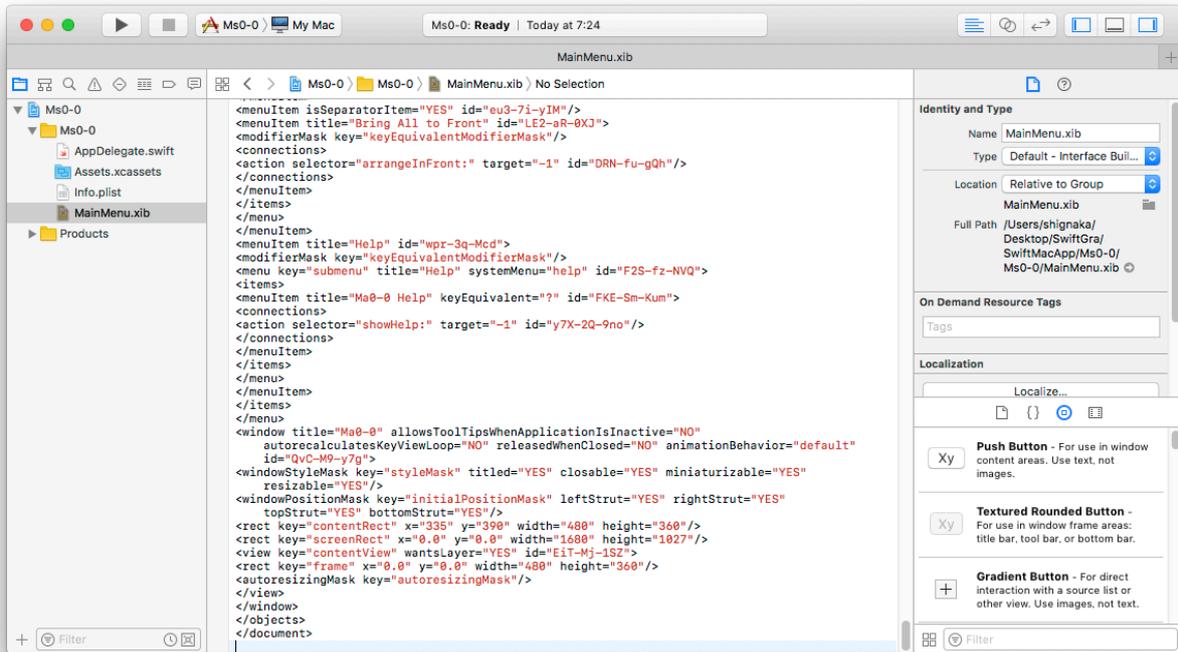
そうすれば、つぎの図のように、インターフェイスビルダーのXML表示されたソースコードになります。



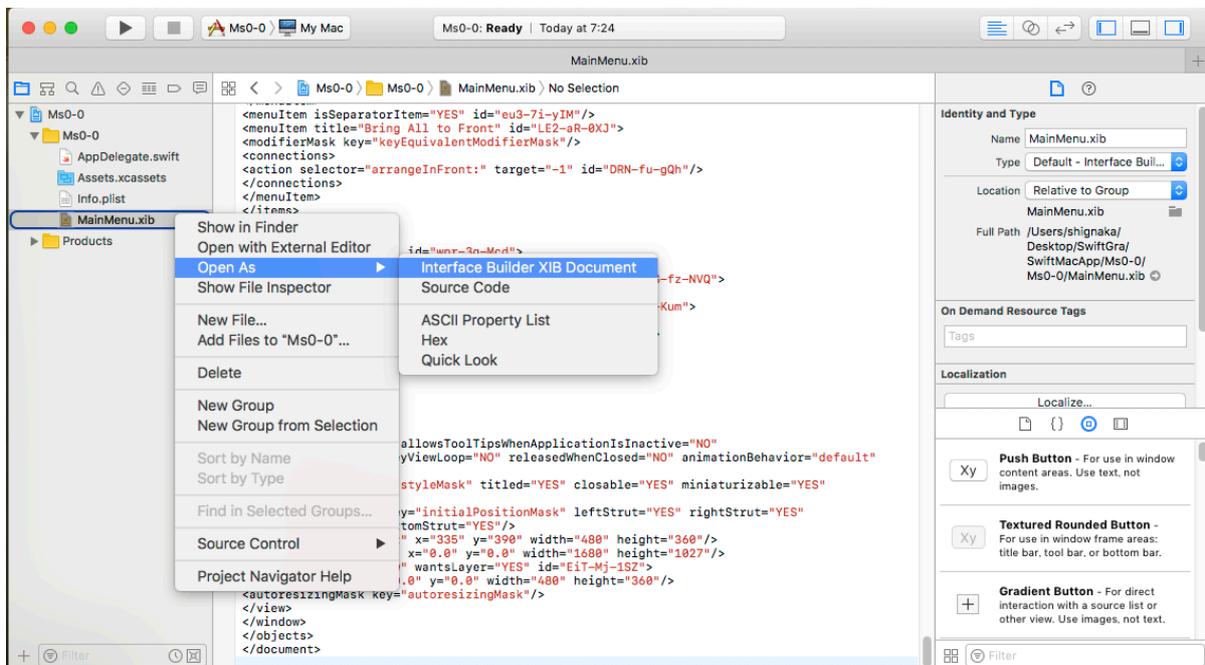
次に、今生成されたプロジェクトMs0-0のインターフェイスビルダーを消して、つぎの図のように、ダウンロードしたサンプルソースコードMa0-0のインターフェイスビルダーにコピー&ペーストで書き変えます。



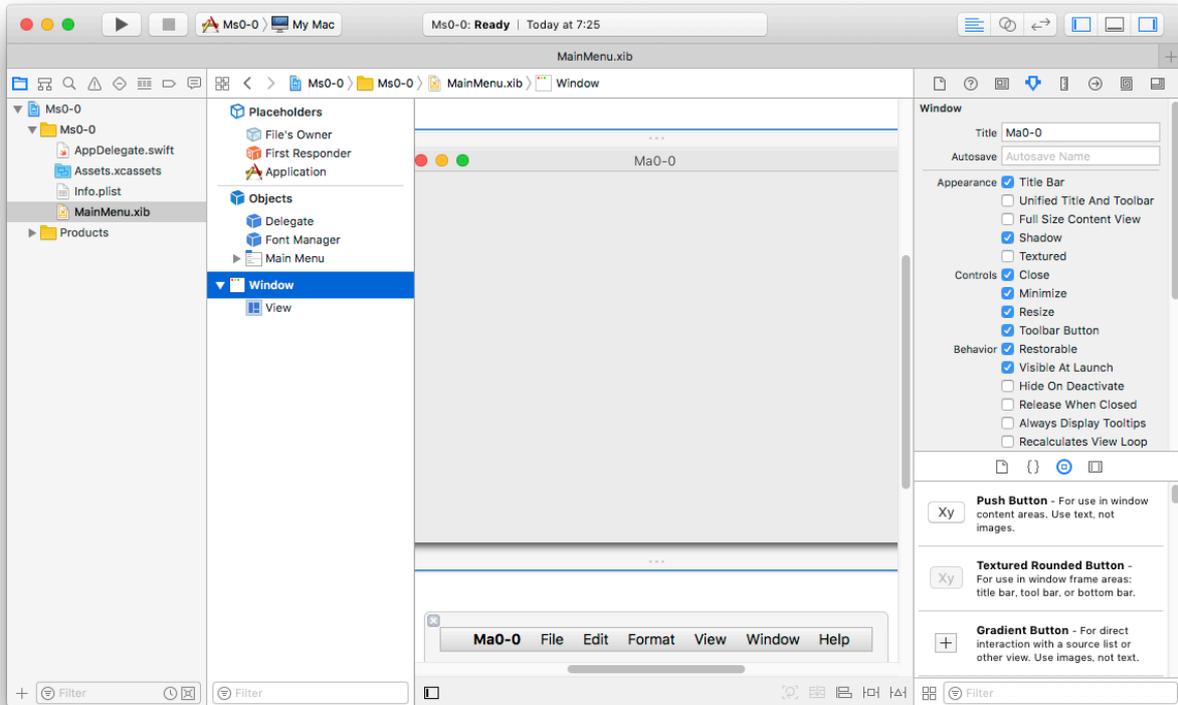
そうすれば、プロジェクトMs0-0のインターフェイスビルダーは、つぎの図のように、書き換えられます。インデントはなくなり、左揃えになりますが、問題はありません。



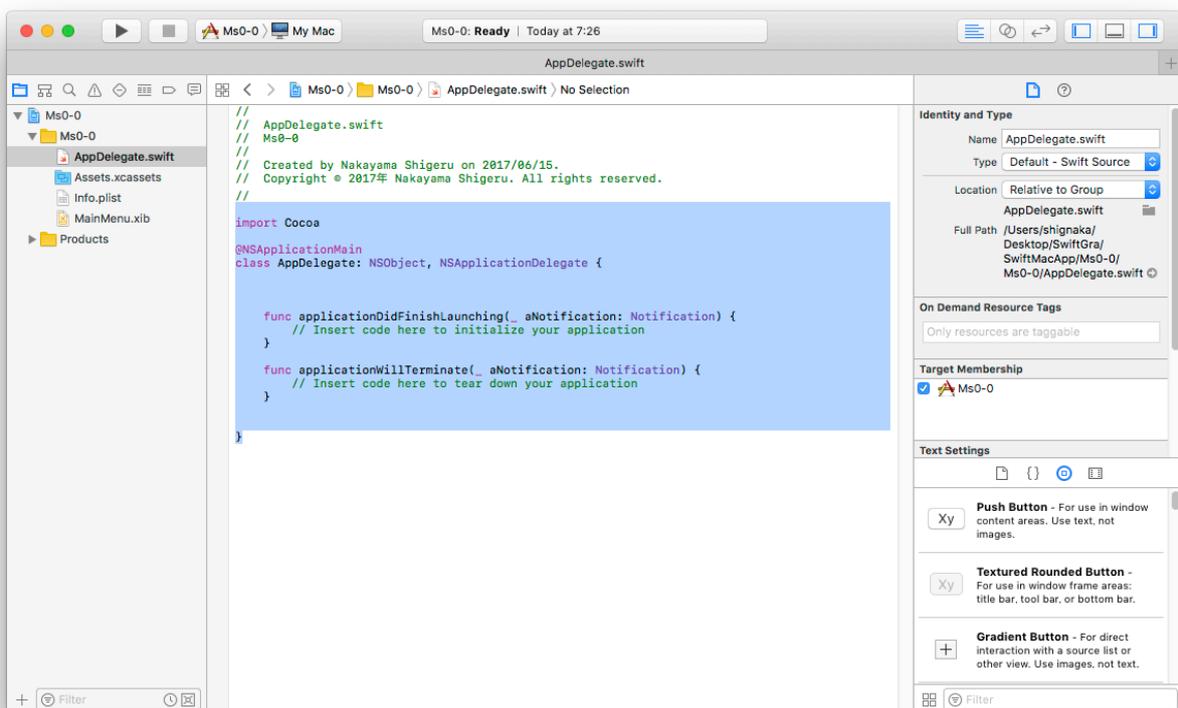
そこで、つぎの図のように、プロジェクトナビゲータ領域のMainMenu.xibを右クリックでOpen As→Interface Builder XIB Documentでインターフェイスビルダーの元の表示に指定し直します。



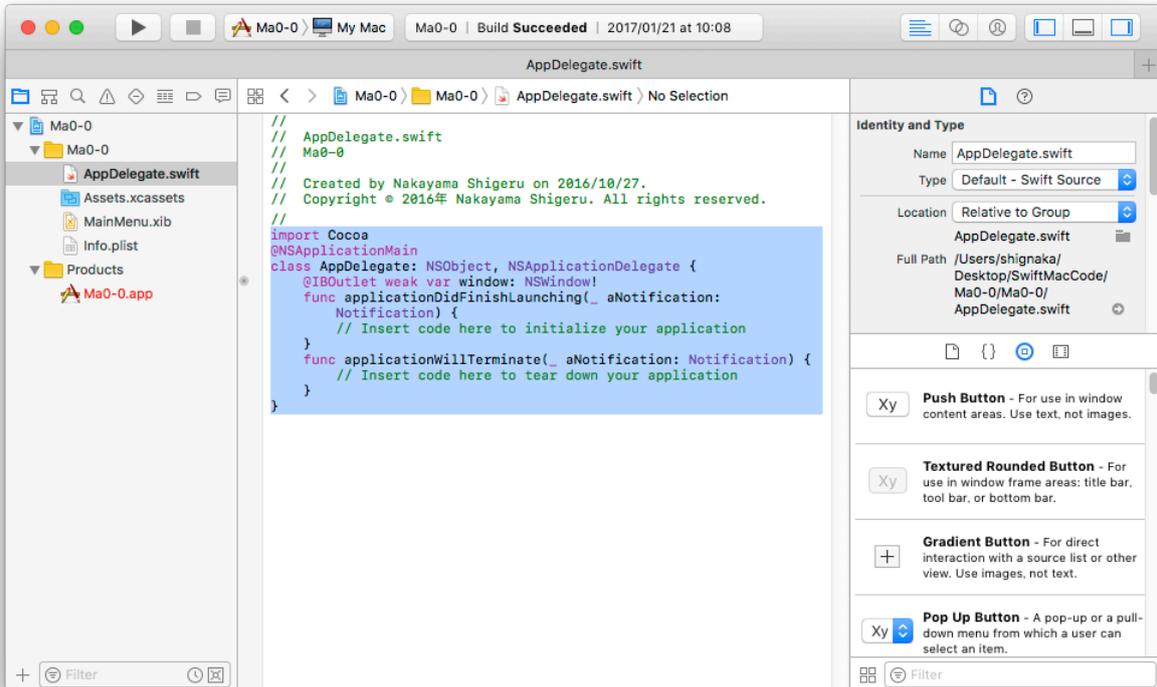
そうすれば、見慣れたインターフェイスビルダー表示となります。メニュー表示も含まれています。ウィンドウのタイトルは、古いMa0-0になっているので、右のTitleをMs0-0に変えるか適当なタイトルを入れます。これでインターフェイスビルダー部分は完成です。



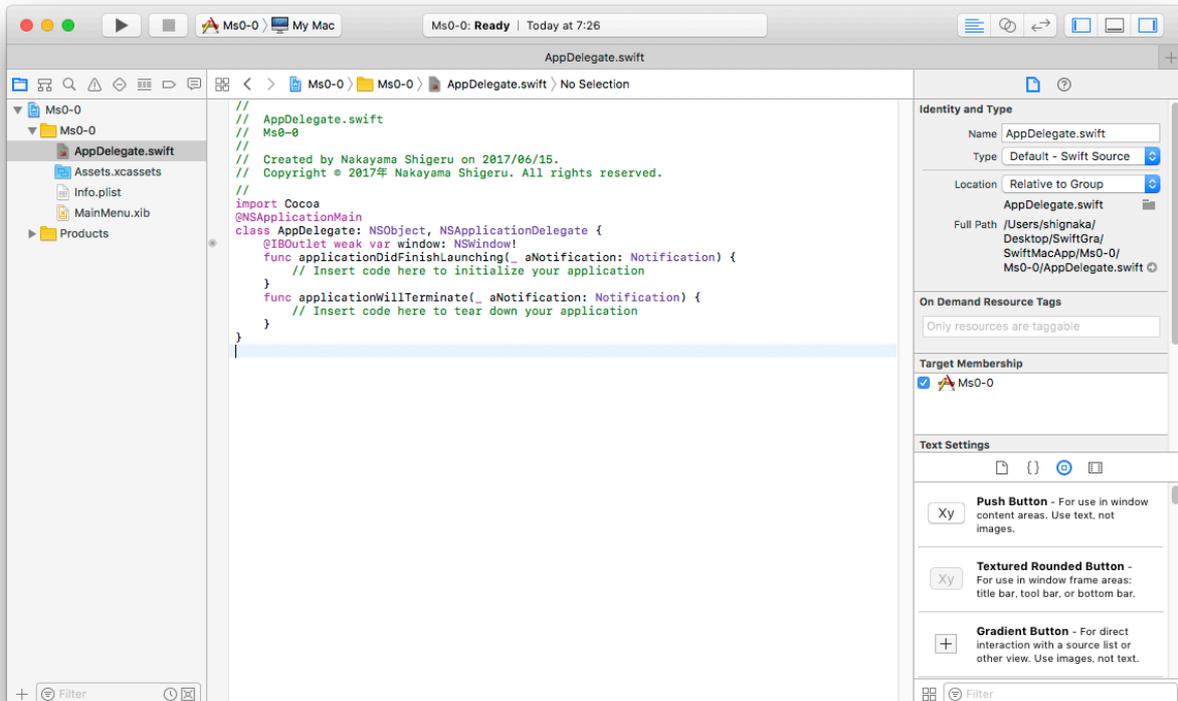
次に、プロジェクトMs0-0の次のAppDelegate.swiftの内容も、



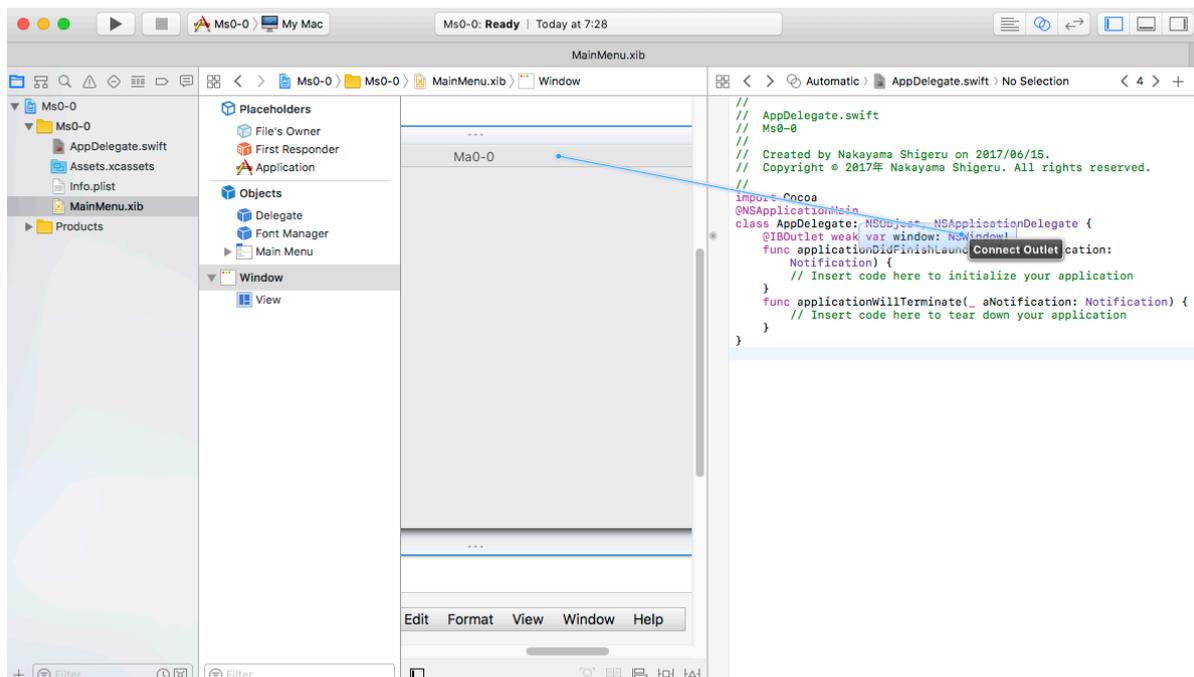
次に示すダウンロードしたサンプルソースコードMa0-0のAppDelegate.swiftからコピー&ペーストして書き変えます。



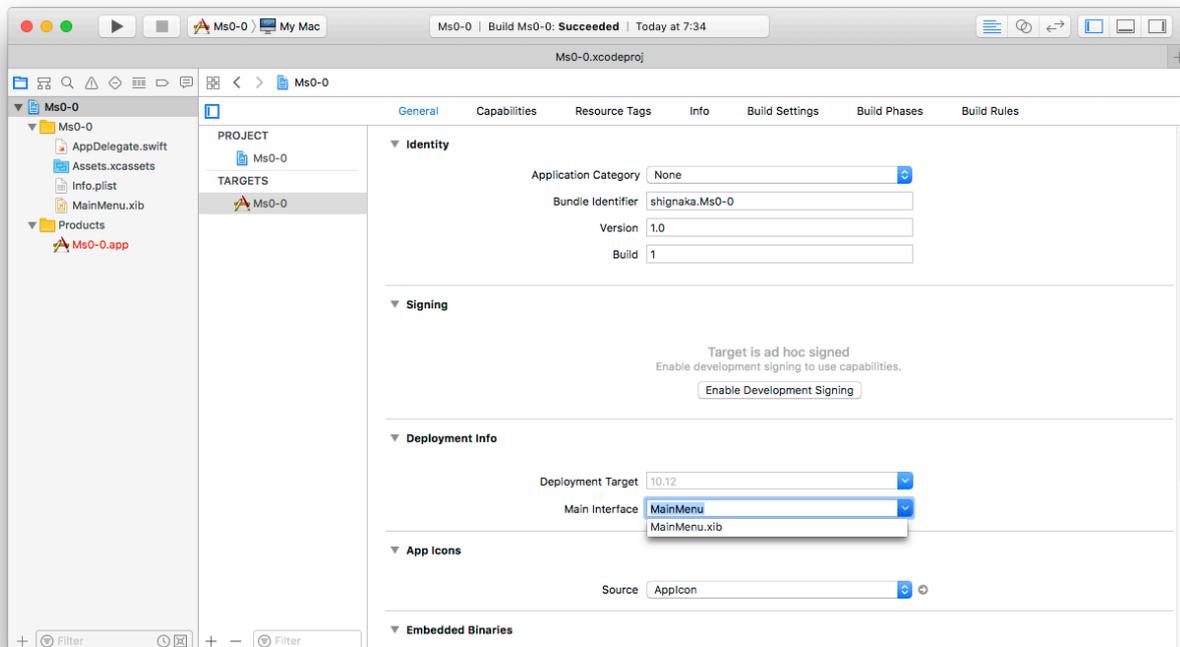
コピー&ペーストがうまくいけば、つぎの図のように、プロジェクトMs0-0のAppDelegate.swiftの内容が変わります。



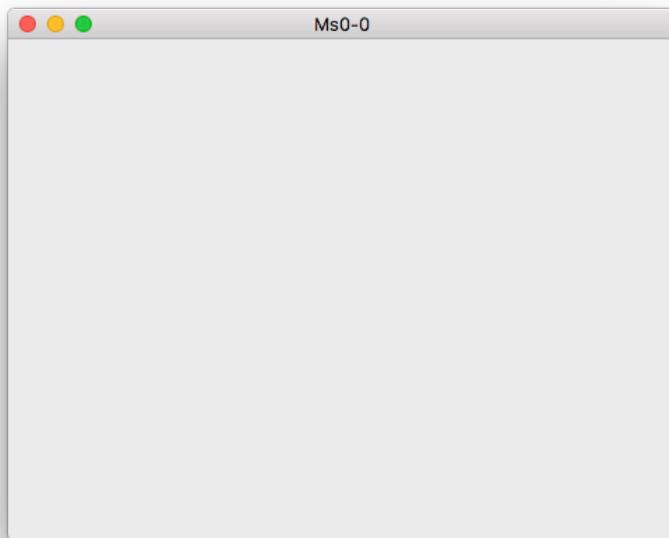
そして、つぎの図のように、インターフェイスビルダーMainMenu.xibとAppDelegate.swiftとを同時表示して、Window を右ドラッグでOutlet接続します。ここで、注意することは、行間にOutlet接続するのではなく、var window: UIWindow!の上に右ドラッグします。そうすれば、つぎの図のように、ハイライト表示されるので、Outlet接続がうまくいっていることが分かります。これで、AppDelegate.swiftは完成です。



最後に、プロジェクトナビゲータ領域の最上段のMs0-0をクリックし、TARGETSのMs0-0を選択し、General→Deployment Info→Main Interfaceで名前を変えて、プルダウンメニューからMainMenu.xibを指定すれば、完成です。



これで、Runボタンを押せば、無地のMacアプリが完成します。つまり、Xcode8.3.3のストーリーボードを使用する設定から、ストーリーボードを使用しないXIBベースのプロジェクトが完成したことになり、テキストで説明したMacアプリが作成できます。



また、メニューにはMa0-0の古いプロジェクト名の痕跡が数カ所残っていますが、気になる場合には、つぎの図のように、それぞれのメニューを選択し、右のタイトルを変更すれば、全て直ります。

