

■Xcode 6.3(Swift 1.2)に関する補足情報

Xcode のバージョンが 6.3(Swift 1.2)になって、Swift 言語の仕様変更がありました。

主な変更は以下の点です。

●「as!」演算子ことができました。

実行時に失敗する可能性のあるキャストは as!という新しい演算子をつけるようになりました。「実行時に失敗する可能性がある」ということがコードの読み手やメンテナンスする人にとって分かりやすくするためです。

「self.view as SKView」を

「self.view as! SKView」に変更します。

●Set データが新しくできました。

「値の重複を許さない Set データ構造」が新しくできました。「touchesBegan」「touchesMoved」などのタッチイベント系の引き数が、Set データ型に変わりました。

「override func touchesBegan(touches: NSSet, 」を

「override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>,」に変更します。

本書を、Xcode 6.3 で使うときは、以下の点を変更してお使いください。

Chapter 2: ゲームを作る準備をしよう

P31: 入力するプログラム1

●GameViewController.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView
```

P33

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

Chapter 3: おみくじアプリ

P39: Chapter2.3 の手順で、ゲームを作り始める準備をしよう

●GameViewController.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView
```

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

Chapter 4: もぐらたたきゲーム

P64: Chapter2.3 の手順で、準備をしよう

●GameViewController.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView
```

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P87: 入力するプログラム 11

●TitleScene.swift

【誤】

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

【誤】

```
let skView = self.view as GameSKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! GameSKView
```

P91: 入力するプログラム 13

●GameOverScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

【誤】

```
let skView = self.view as SKView!
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView!
```

P91: 入力するプログラム 14

●GameScene.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView!
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView!
```

Chapter 5: 隕石スラロームゲーム

P104: Chapter2.3 の手順で、準備をしよう

●GameViewController.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView
```

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P109: 入力するプログラム 2

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesMoved(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesMoved(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P131: 入力するプログラム 24

●TitleScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P134: 入力するプログラム 26

●TitleScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P139: 入力するプログラム 29

●GameScene.swift

【誤】

```
let skView = self.view as GameSKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! GameSKView
```

P139: 入力するプログラム 30

●GameScene.swift

【誤】

```
let gameSKView = self.view as GameSKView
```

【正】

```
let gameSKView = self.view as! GameSKView
```

Chapter 6: マシュマロキャッチゲーム

P146: Chapter2.3 の手順で、準備をしよう

●GameViewController.swift

【誤】

```
let skView = self.view as SKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! SKView
```

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P156: 入力するプログラム 6

●GameScene.swift

【誤】

```
let vec = CGVector(dx: arc4random_uniform(200) - 100, dy: 100)
```

【正】

```
let vec = CGVector(dx: CGFloat(arc4random_uniform(200)) - 100, dy: 100)
```

P164: 入力するプログラム 12

●GameScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesMoved(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesMoved(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P175: 入力するプログラム 24

●TitleScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P179: 入力するプログラム 26

●GameOverScene.swift

【誤】(新しく作った場合は、修正する必要はありません)

```
override func touchesBegan(touches: NSSet, withEvent event: UIEvent) {
```

【正】

```
override func touchesBegan(touches: Set<NSObject>, withEvent event: UIEvent) {
```

P183: 入力するプログラム 29

●GameScene.swift

【誤】

```
let skView = self.view as GameSKView
```

【正】

```
let skView = self.view as! GameSKView
```

P184: 入力するプログラム 30

●GameOverScene.swift

【誤】

```
let gameSKView = self.view as GameSKView
```

【正】

```
let gameSKView = self.view as! GameSKView
```

プログラムの自動修正について

Swift 1.1 で動いていたコードが Swift 1.2 でエラーになったとき、プログラムを手で修正する方法だけでなく、Xcode が自動的にプログラムを修正してくれる方法もあります。

●自動で修正する方法(1)

メニューの「Edit > Convert > To Latest Swift Syntax」を選択します。

Swift 1.2 の書き方に自動修正してくれます。

一度に修正しきれない場合は、何回か繰り返します。

●自動で修正する方法(2)

エラー行の、赤い●をクリックします。

すると、その行を Swift 1.2 の書き方に自動修正してくれます。

<本書サポートサイト>

<http://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/4349.html>

<秀和システム>

<http://www.shuwasystem.co.jp/>