

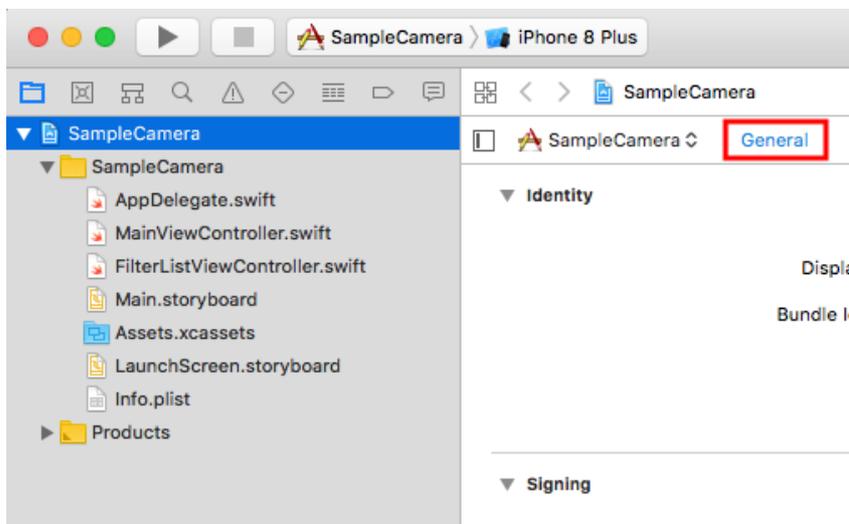
## 現場のための Swift4 Swift4.1+Xcode9.3 対応

### (Readme ファイル)

第 8～11 章の総合演習で使用するサンプルコードを実機で確認する場合は「Targets : アプリ名 > General」の設定を変更してください。

以下は第 8 章のサンプルコード「SampleCamera.xcodeproj」の確認例です。

[General の設定を確認する]



Targets」で表示されるプロジェクト名「SampleCamera」を選択し「General」の画面で以下の設定を変更してください。

- ① 「Identity」セクションの中から「バンドル ID (Bundle Identifier)」の値を変更する
- ② 「Signing」セクションの中から「チーム (Team)」の設定を変更する

## ① 「Identity」 セクションの中から「バンドル ID (Bundle Identifier) 」 の値を変更する

実機で確認する際は、アプリを認識するために用いられる一意のバンドル ID (Bundle Identifier) を設定する必要があります。ただし、Apple Developer のウェブサイトの App IDs に登録されているバンドル ID と重複した値を設定すると、エラーが発生し、実機でのビルドが行えない場合があります。

[SampleCamera.xcodeproj ファイルの例]

Display Name	SampleCamera
Bundle Identifier	com.example.SampleCamera
Version	1.0
Build	1

サンプルコードに指定されているバンドル ID 「com.example.SampleCamera」では実機でのビルドが行えない場合がありますので、重複しないバンドル ID を設定します。

バンドル ID は以下の例のように「逆ドメイン形式」に則って指定し、組織名に加えてプロダクト・プロジェクト名を付ける形式が開発現場では通例です。

[バンドル ID の例]

- com.your-handle-name.AppName
- com.MyCompany.MyProductName
- jp.firstname-lastname.ProjectName

なお、組織に属していない方やご自身でドメインの取得を行っていない場合は

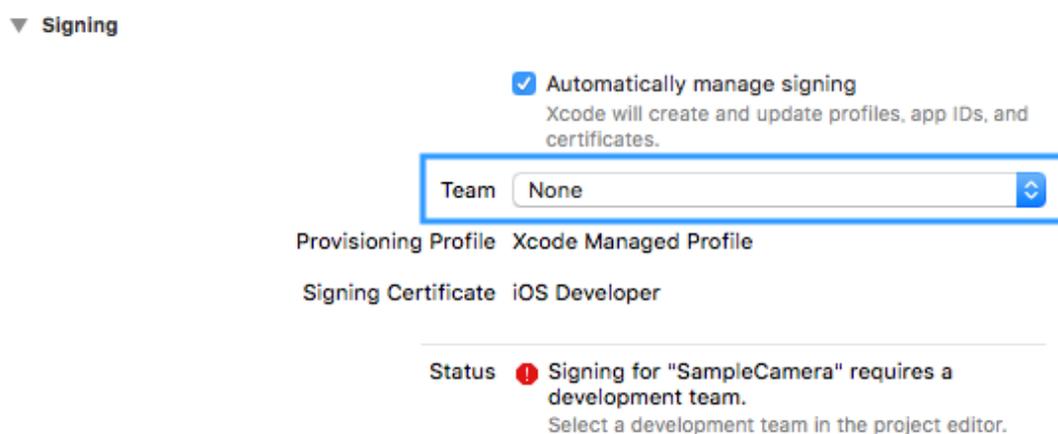
「com」「jp」などのトップレベルドメインに、ハンドルネームや名前を付ける方法でもいいでしょう。

バンドル ID は、英数字 (A-Z、a-z、0-9) 、ハイフン (-) 、ピリオド (.) のみ使用できます。

## ② 「Signing」 セクションの中から「チーム (Team)」 の設定を変更する

「チーム (Team)」 は初期設定では「None」 に設定されていますので、設定を変更してください。チームが未設定の場合は「Signing for "SampleCamera" requires a development team.」 と表示されます。

[チームが未設定の場合]



チームがすでに存在している場合は、選択肢が表示されるはずですが。

[チームを選択してください]

