

「WWDC2015まとめ」

■ OS各種発表

- iOS 9
- watch OS2
- OS X El Capitan

2015年秋に一般向けは公開

■ iOS9

- ・ 省電力モード(3時間延長可能)
省電力モードでなくてもiOS8よりも1時間ほど長くなった
- ・ インストール容量の削減(4.6GBから1.8GBに)
- ・ セキュリティ向上
ロックパスワードが6桁に
AppleID認証は2要素に
- ・ Siri (プロアクティブ・アシスタント機能)
場所や時間などから、能動的に情報を提供してくれる
- ・ パフォーマンスアップ (※64bit機種はMetal対応部分が増えた)

開発者向けベータはすでに公開されている

■ OS X El Capitan

- ・ UXの向上
- ・ パフォーマンスアップ(METALも利用可能)

■ watchOS2

- ・ 新機能盛りだくさん
興味ある方は調べてみてください。
参考URL(GigaZine)
<http://gigazine.net/news/20150609-apple-watch-wwdc-2015/>

■ サービス

- ApplePay
- Walletアプリ
- Apple Music \$9.99(最初の3ヶ月は無料)

開発者が気にするべき「iOS9」

■ 対応ハード

- iPhone4s以降
- iPad2以降
- iPad mini以降

■ 開発環境

- Xcode7 beta

■ 旧世代機種への切り捨て可能

- ・ポリシーの変更により、
64bit機種のみ対応のアプリが作れるようになった。

※つまり、
非対応機種はストアに表示できなくすることができる

■ iPadは画面分割対応

- 対応ハードは、
iPadAir、iPadAir2、iPadmini2、iPadmini3
- オートレイアウト

■ Swift2

- ・ 高速化
- ・ オープンソース化 (iOS、OS X、Linux)

■ Objective-C

- ・ 地味に進化

■ フレームワーク

ゲーム系

- ReplayKit ゲームプレイの記録に対応（動画録画?）
- GameplayKit ゲームのロジックに関することを担うフレームワーク
- Model I/O 詳細不明（3Dデータの読み込み系の何か?）
- Metal パフォーマンスの向上（さらにCoreGraphicsがMetalに対応した）

その他

- HomeKit スマート家電向け(iCloud経由で各種家電にアクセス)
- CarPlay 自動車向け（無線接続に対応）

■ アプリ容量削減

- App Slicing
アプリダウンロード時に、
端末に適したリソースのみ取得する技術。
※ 「iPhone6を利用している人は、iPadのリソースは必要ない」を実現できる
- On-Demand Resources
リソースの取得と削除をコントロールする機能。
大容量アプリの場合、初回起動時にリソースを全部ダウンロードさせていたが、
必要なデータは必要なタイミングでダウンロードし、不要になったら削除することができる。
- Bitcode
32bit版、64bit版の実行ファイルがある場合、
利用者に適した方をDLできる機能