

# 「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



## ■ 旧世代機種種の切り捨て可能

- ・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