

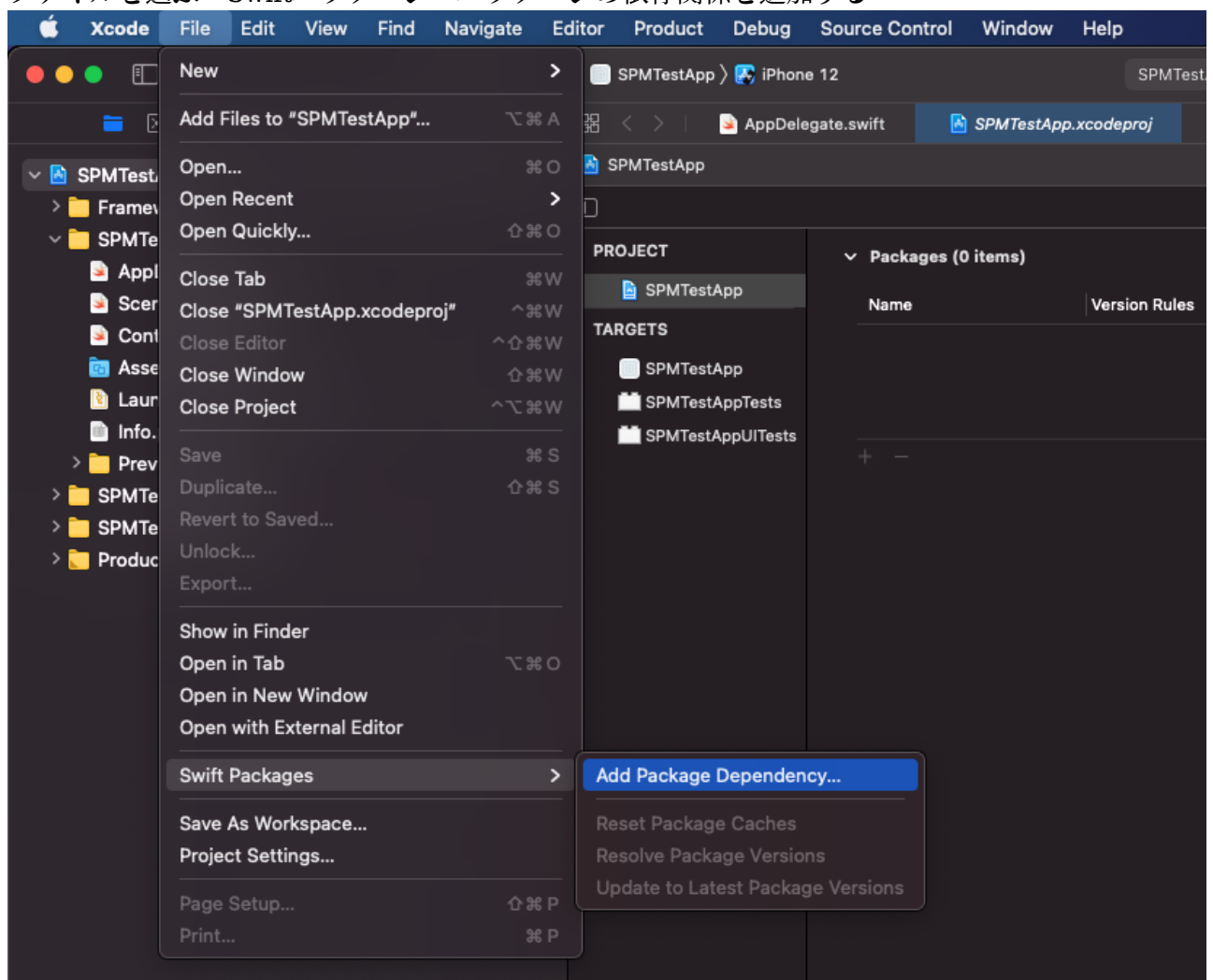
Swiftパッケージマネージャーを使用し てWalkMe Mobile iOS SDKを統合する方法

概要

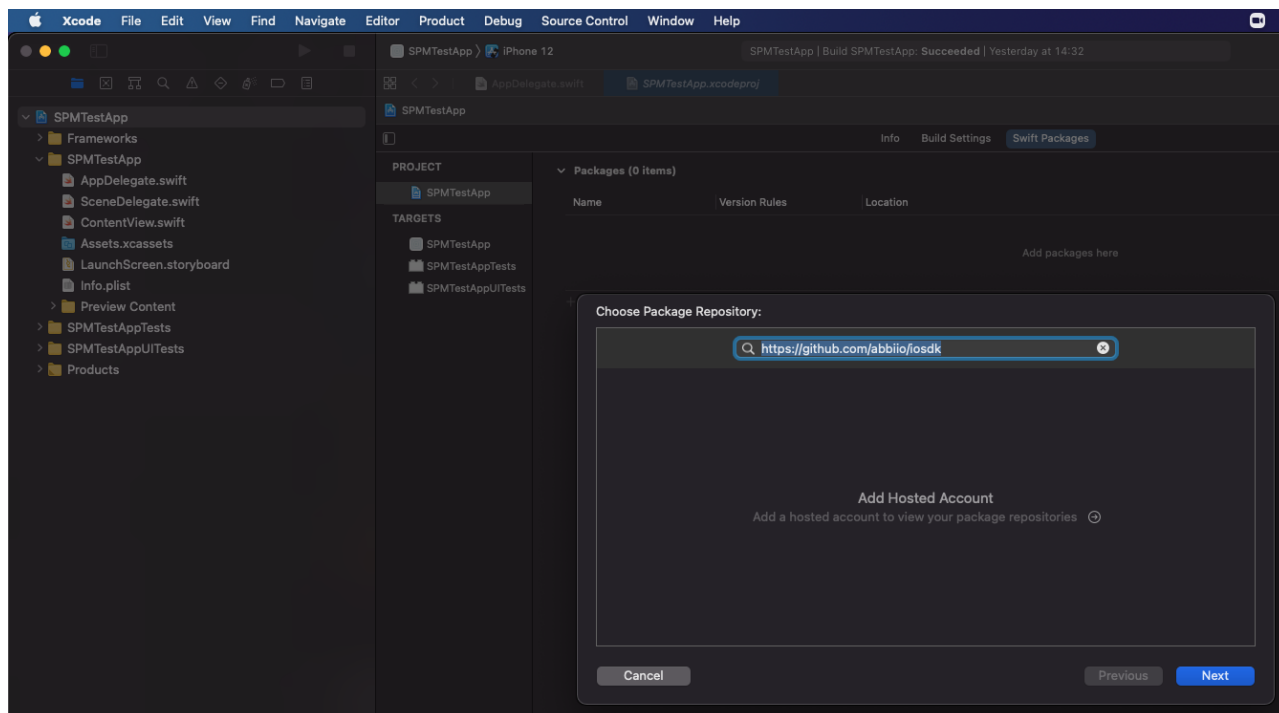
WalkMe iOS SDKはSwiftパッケージマネージャーと互換性があります。この記事ではWalkMe iOS SDKをSwiftパッケージマネージャーと統合する方法について説明します。

使用方法

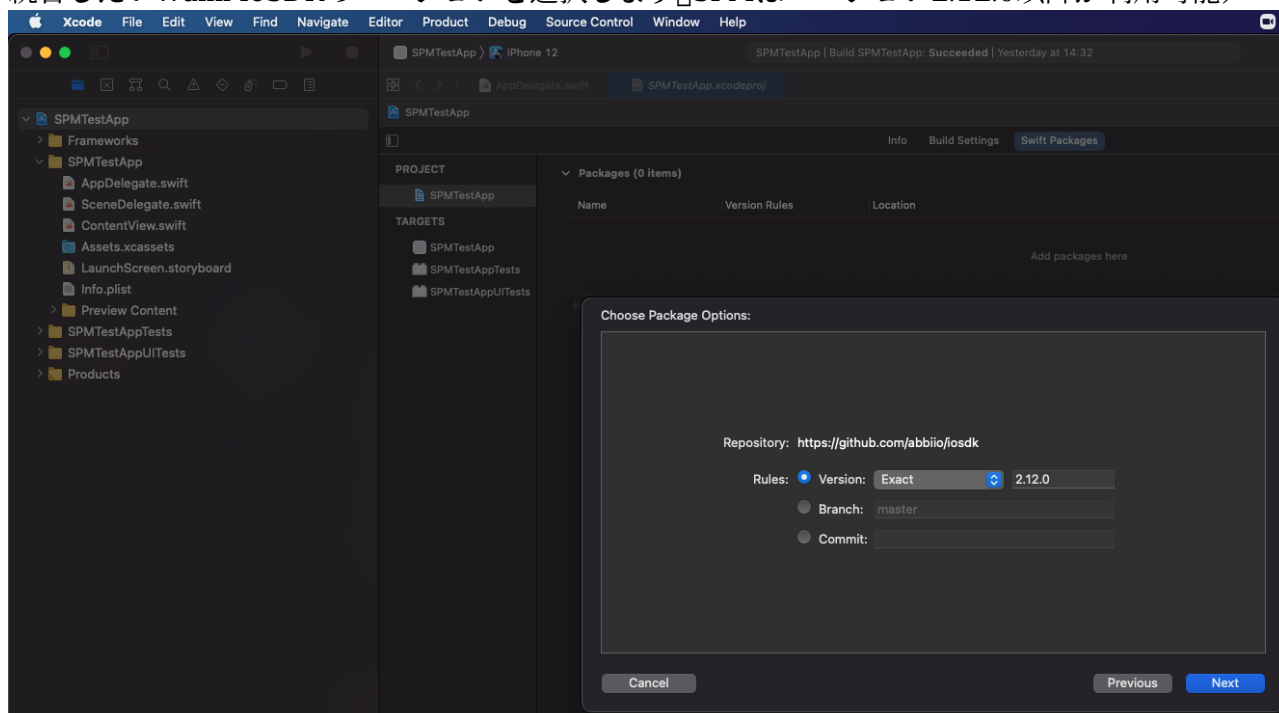
1. Xcodeでアプリを開く
2. ファイルを選ぶ→Swiftパッケージ→パッケージの依存関係を追加する



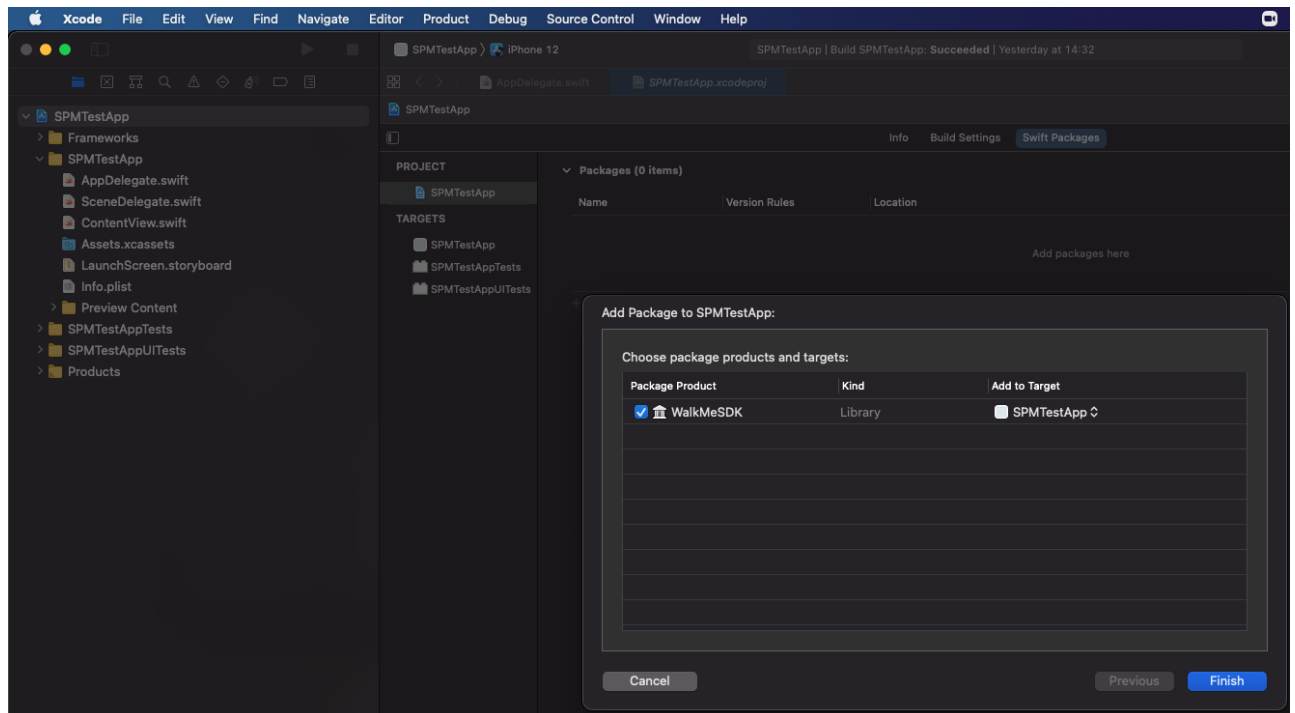
3. パッケージのリポジトリパスを入力します。 <https://github.com/abbiio/iosdk>



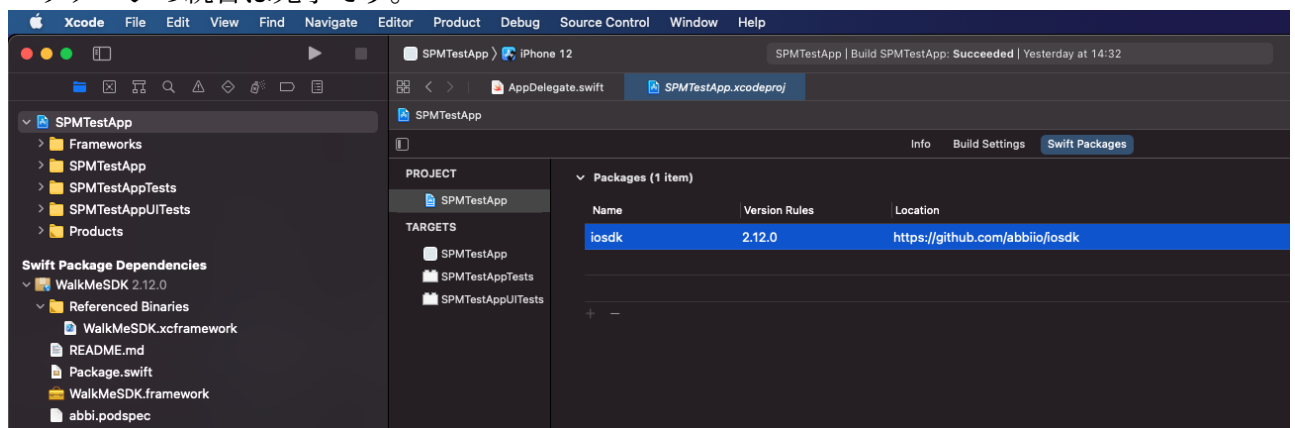
4. レポがフェッチされます。
5. 統合したいWalkMeSDKのバージョンを選択します[SPMはバージョン2.12.0以降が利用可能)



6. WalkMeSDKがチェックされていることを確認し、[Finish(完了)] をクリックします。



7. パッケージの統合は完了です。



8. AppDelegateファイルでWalkMeSDKをインポートします。

ObjC: #import <WalkMeSDK/WalkMeSDK.h> Swift: Import WalkMeSDK

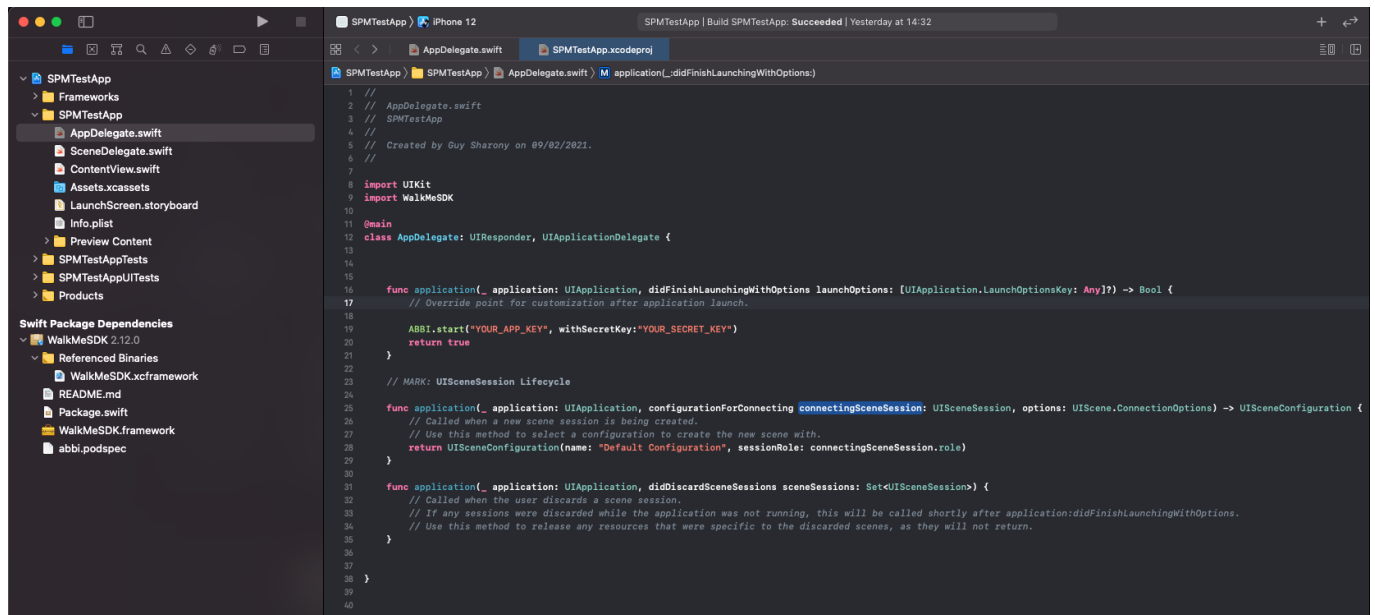
9. WalkMeSDKObjCの開始In (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions, 以下を追加：

```
[ABBI start:@"YOUR_APP_KEY" withSecretKey:@"YOUR_SECRET_KEY"];
```

Swift: In func application(_ application: UIApplication, didFinishLaunchingWithOptions launchOptions: [UIApplication.LaunchOptionsKey: Any]?) -> Bool, 以下を追加：

```
ABBI.start("YOUR_APP_KEY", withSecretKey:"YOUR_SECRET_KEY")
```

Swiftの例：



```

1 //
2 // AppDelegate.swift
3 // SPMTestApp
4 //
5 // Created by Guy Sharony on 09/02/2021.
6 //
7
8 import UIKit
9 import WalkMeSDK
10
11 @main
12 class AppDelegate: UIResponder, UIApplicationDelegate {
13
14
15
16 func application(_ application: UIApplication, didFinishLaunchingWithOptions launchOptions: [UIApplication.LaunchOptionsKey: Any]?) -> Bool {
17     // Override point for customization after application launch.
18
19     ABBI.start("YOUR_APP_KEY", withSecretKey:"YOUR_SECRET_KEY")
20     return true
21 }
22
23 // MARK: UISceneSession Lifecycle
24
25 func application(_ application: UIApplication, configurationForConnecting connectingSceneSession: UISceneSession, options: UIScene.ConnectionOptions) -> UISceneConfiguration {
26     // Called when a new scene session is being created.
27     // Use this method to select a configuration to create the new scene with.
28     return UISceneConfiguration(name: "Default Configuration", sessionRole: connectingSceneSession.role)
29 }
30
31 func application(_ application: UIApplication, didDiscardSceneSessions sceneSessions: Set<UISceneSession>) {
32     // Called when the user discards a scene session.
33     // If any sessions were discarded while the application was not running, this will be called shortly after application:didFinishLaunchingWithOptions.
34     // Use this method to release any resources that were specific to the discarded scenes, as they will not return.
35 }
36
37
38 }
39
40

```