



Entwicklung mobiler Applikationen für iPhone und iPad

Prof. Dr. Dragan Macos





- ▶ Geboren am 18. April 1967
- ▶ Studium der Informatik und Mathematik
- ▶ Promotion an der HU-Berlin:
KI, Compilerbau, Programmiersprachen, SE
- ▶ Verheiratet, 2 Kinder

Einige berufliche Stationen

- | | |
|-----------------------------|---|
| ▶ DaimlerChrysler | Leitung Architekturteam, Maut-Deutschland |
| ▶ BertelsmannSpringer | Leiter Entwicklung, eBusiness |
| ▶ debis Systemhaus | Entwicklung des neuen IS des BKA |
| ▶ Telekom Forschungszentrum | Echtzeitsysteme |
| ▶ BMW/Softlab | Entwicklung von Maestro |
| ▶ HU-Berlin | Wiss. Mitarbeiter |



- Quellen der Vorlesungen
 - iPhone und iPad-Softwareentwicklung der Stanford University
 - Geschützt unter Creative Commons BY-NC-SA Lizenz
 - Stanford University, Dozent: Paul Hegarty
 - Bücher
 - iOS Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Big Nerd Ranch Guides) Addison-Wesley Longman, Amsterdam; Auflage: 3rd revised edition. (19. März 2012) – Nur Cocoa.
 - The Swift Programming Language, Apple (2016)
- Der Kurs wird über Moodle verwaltet. Passwort: iOS*SAAB
- Gruppenarbeit zugelassen nur für die Abschlussapp: 2-3 Studentinnen/Studenten pro Gruppe
- Im Rahmen der Vorlesung werden parallel zu gelernten Konzepten kleine Programmieraufgaben gemacht
- Übung: Programmieraufgaben, danach eine kleine App
- *Je nach Semesterplan, Präsentation: 5 Minuten pro Gruppe*





- Benotung: 50% Klausur, 50% Übungen
- Beide Teile müssen bestanden werden (mind. 50% der Punktzahl).
- Geräte: Simulator, eigene Geräte, iPads von der Hochschule.
- Klausur: Die Fragen der Klausur werden vor der Klausur veröffentlicht.
- 2-3 Fragen/Themen
 - Leicht vorzubereiten.





- Vorlesungen (the best)
- Apple Entwickler-Dokumentation
(insbesondere die Programmiersprache Swift).
- iOS Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Big Nerd Ranch Guides)
Addison-Wesley Longman, Amsterdam – Nur Cocoa.
- Vorsicht: Es gibt sehr viele Bücher mit fraglicher Qualität





- Entwicklung cooler Apps
- Mobile Applikation werden ernsthaft -> wir werden es lernen, wie man gute Software für kleine Geräte macht.
- Keine „nichts tuenden“ Apps.
- Programmieren in Swift: Modern, fortgeschritten, schnell...
- Echte objektorientierte Programmierung
 - Das Herz von Cocoa ist 100% objektorientiert
 - MVC design model
 - Datenbanken, Grafiken, Multimedia, Multithreading, Animation, Networking, usw... !
- Einige von Euch werden es versuchen, Apps im AppStore zu verkaufen. Einige Ex-Studenten von uns sind auf dem App-Markt sehr erfolgreich!