# Anleitung zur Erweiterung von iWave

Um eine neue Funktionalität in iWave eizufügen und an die bestehende Anwendung anzuhängen sind folgende Schritte durchzuführen:

### 1. Konstanten anpassen

Zunächst müssen zwei Konstanten im Projekt angepasst werden. Dazu wird die Datei **WLConstants.m** im Ordner *Helper* aufgerufen und folgende Veränderungen vorgenommen:

1. **APP\_COUNT** wird um eins erhöht.
2. Die Enumeration **MiniAppIndex** wird um eine Bezeichnung für neue Funktionalität erweitert.

### 2. Model erweitern

Im Ordner *BaseApp*->*Model* wird das Model für die iWave Funktionalitäten definiert. Hier muss die neue Funktionalität eingefügt werden. Die dazu genutzte Datei **WLMiniApp.m** wird wie folgt verändert:

1. In der Methode *createWithNumber:* wird das Switch-Statement um die neue Bezeichnung aus **MiniAppIndex** (s.o.) erweitert.
2. In dem erstellten Case wird dem output-Objekt der anzuzeigende Name und ein Bild zugefügt.

### 3. Erstellen des neuen Controllers

1. Zunächst wird im Storyboard ein Controller für die neue Funktionalität erstellt.
2. Mit gedrückter Cntrl-Taste wird mittels Drag ‘n‘ Drop ein Segue vom MainCollectionViewController (Das schwarze Fenster rechts neben dem Login-Fenster) zu dem neu erstellten Controller gezogen. Es sollte ein Push-Segue gewählt werden.
3. Im Storyboard wird dieser Segue ausgewählt. Im Attributinspektor wird diesem ein Identifier zugewiesen (z.B. „*showNewFunctio*n“).

### 4. Navigation zu dem neuen Controller

Unter *BaseApp* -> *Controler* -> *WLMainCollectionViewControler* wird abschließend die Mehtode -*collectionView:cellForItemAtIndexPath:* bearbeitet, um den neuen Controller vom Hauptmenü zu erreichen. Analog zur Erweiterung des Modells (2.) wird auch hier das Switch-Statement erweitert. Als Case wird die Methode *performSegueWithIdentifier:sender:* mit dem oben gewählten Segue-Identifier (z.B. „*showNewFunctio*n“) aufgerufen.

Jetzt sollte ein Icon über das man zu dem neuen Controller gelangt im Hauptmenü erscheinen.