

Name:

Punkte (max: 9):

Note:

Hinweise: Bei den Multiple-Choice-Fragen können mehrere Antworten richtig sein. Für jede Frage gibt es max. 1 Punkt, min. 0 Punkte, ausser anders angegeben.

1. Sandboxing

- ☒ Der Begriff Sandboxing beschreibt das Verfahren, einer Applikation nur einen isolierten Bereich zur Verfügung zu stellen, so dass diese die äussere Umgebung nicht verändern kann.
- ☒ Unter iOS müssen alle Apps (korrekt) signiert sein, damit sie ausgeführt werden.
- ☒ Eine App kann unter iOS auf eigene Dateien zugreifen (lesen und schreiben).

2. Enterprise Profile:

- ☐ Mit einem Enterprise Profile können Unternehmen ihre Apps signieren, damit sie im App Store von den Mitarbeitern gefunden werden.
- ☐ Gerät ein Enterprise Profile in die falschen Hände, kann der Datenverkehr einer damit signierten App abgehört werden.
- ☒ Der wichtigste Unterschied zwischen einem Development und einem Enterprise Profile ist, dass eine App mit Enterprise Profile auf jedem Gerät installiert werden kann.

3. Swift Code:

```
var playerPoints : [String : Int] = ["Peter" : 19, "John" : 10]
```

- ☒ Bei der obigen Definition handelt es sich um ein Dictionary.
- ☒ Der Ausdruck `playerPoints["Peter"]` hat als Ergebnis 19.
- ☐ Nach der Zuweisung `playerPoints["Peter"] = 20` hat `playerPoints.count` den Wert 3.

4. Swift Code:

```
var a : Int? = 10; var b = a ?? 0
```

- ☒ Obiger Code enthält weder einen Kompilierungs- noch einen Laufzeitfehler.
- ☐ Am Ende der Ausführung enthält `b` den Wert 0.
- ☐ Würde `a` mit 0 und nicht mit 10 initialisiert, gäbe es einen Laufzeitfehler.

5. Cocoa Code:

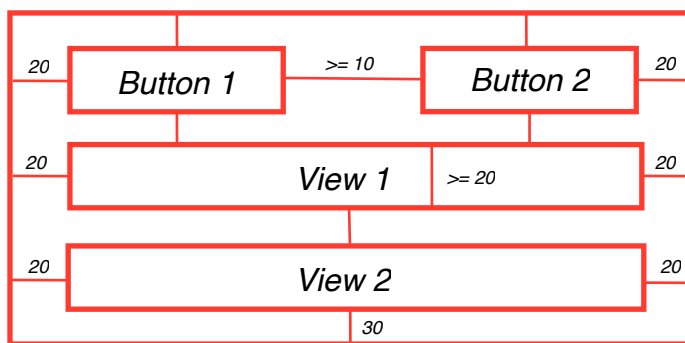
```
NSTimer.scheduledTimerWithTimeInterval(0.1, target: self, selector:  
"mySelectorCall:", userInfo: "myInfo", repeats: false)
```

- ☐ Obiger Aufruf erstellt einen Timer, der die Methode myInfo aufruft.
- ☒ Der Parameter repeats legt fest, dass der Timer nur einmal ausgeführt und damit die Methode nur einmalig aufgerufen wird.
- ☒ Der Wert 0.1 gibt das Intervall an, nach dem die Methode aufgerufen wird.

6. Gegeben seien folgende Befehle in iOS Visual Language:

```
V: |- [button1] - [view1(>=20)] - [view2(20)] - 30 - |
V: |- [button2] - [view1(>=20)] - [view2(20)] - 30 - |
H: |- 20 - [button1] - (>=10) - [button2] - 20 - |
H: |- 20 - [view1] - 20 - |
H: |- 20 - [view2] - 20 - |
```

Skizzieren sie grafisch den Aufbau der Seite (2 Punkte)



7. Gegeben ist folgendes Programm:

```
let message = "ORCASFINE"

var res : [Int] = [Int](count: 2, repeatedValue: 1)
res.removeAtIndex(1)
res += [2, 3, 4, 5]

let letters : [String : Int] = ["A" : 1, "B" : 6, "C" : 5, "D" : 4,
"E" : 3, "F" : 2];

var result : String = ""

for c in message.characters {

    if letters[String(c)] != nil && res.contains(letters[String(c)]) {
        result += String(c)
    }
}
print (result)
```

Was gibt dieses Programm aus? (2 Punkte)

CAFE