



**Macoun'10**

# Das iOS SDK

# Ein Schnellstart

Alexander v. Below

# Agenda

- Was braucht man zum Entwicklen?
- Konzepte des iOS SDK
- Am praktischen Beispiel: FileViewer

# Basiswerkzeug

- iPhone SDK (Xcode 3.2), kostenlos
  - <http://developer.apple.com/ios>
  - Simulator
- Intel Mac, Mac OS X 10.6

# Der Simulator

- Beliebig viel Speicher
- Schneller
- Andere Objective-C Runtime
- Andere Medienformate
- Andere Fehler



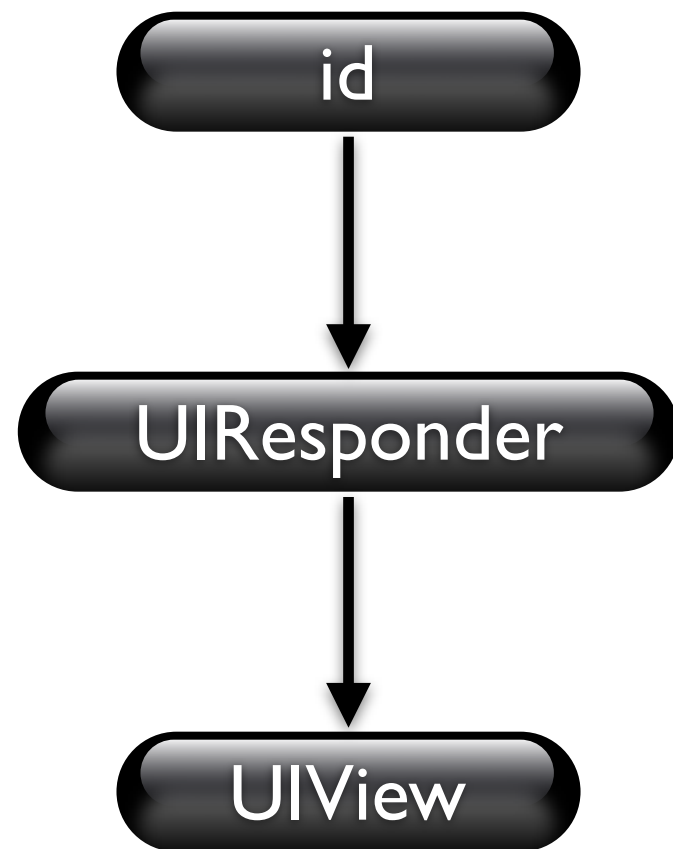
# Deployment

- \$99 (EUR 79) / jährlich
  - Entwicklen auf dem Gerät
  - Zugang zum AppStore
- \$299: Corporate Program
  - Deployment auf beliebig vielen Geräten
  - Für Firmen mit mehr als 500 Mitarbeitern

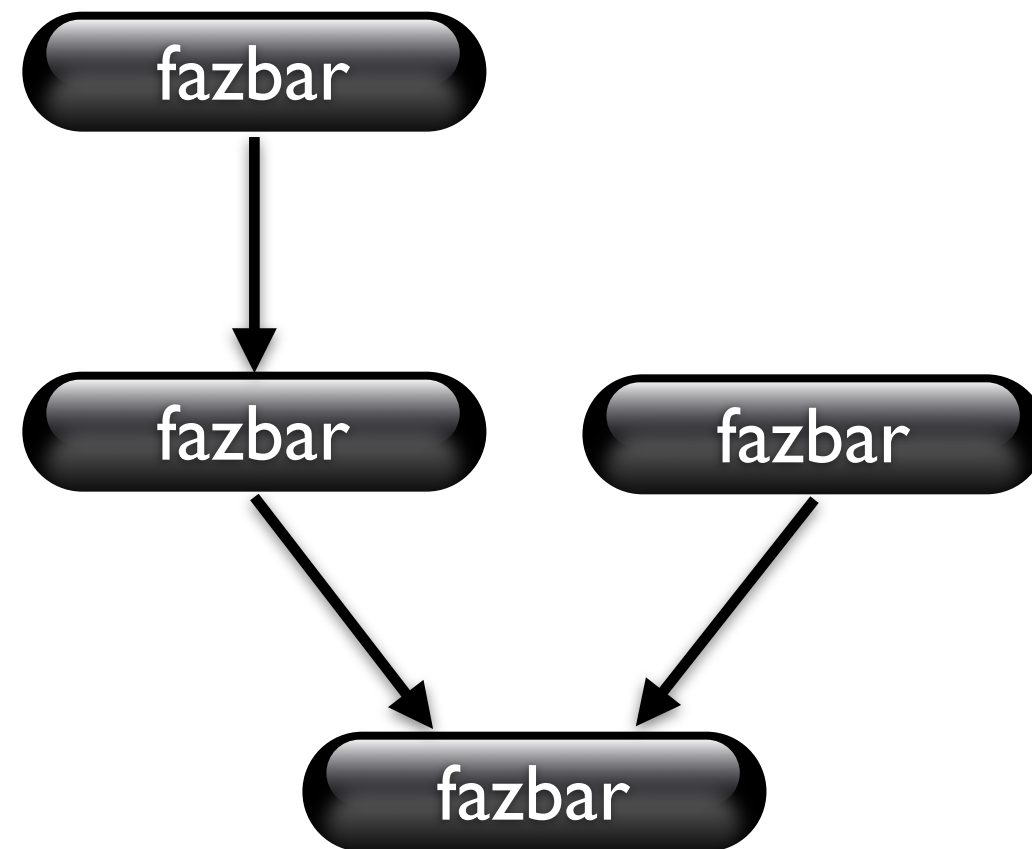
# Objective-C

- Brad Cox, 1986
- Einflüsse von Smalltalk und C
- Halbgeschwister von C++: 1986, C, Simula
- Eher dynamisch, run-time orientiert
- Nicht alles auf dem iPhone ist in Objective-C, aber ohne Objective-C geht es nicht

# Single Inheritance



Objective-C



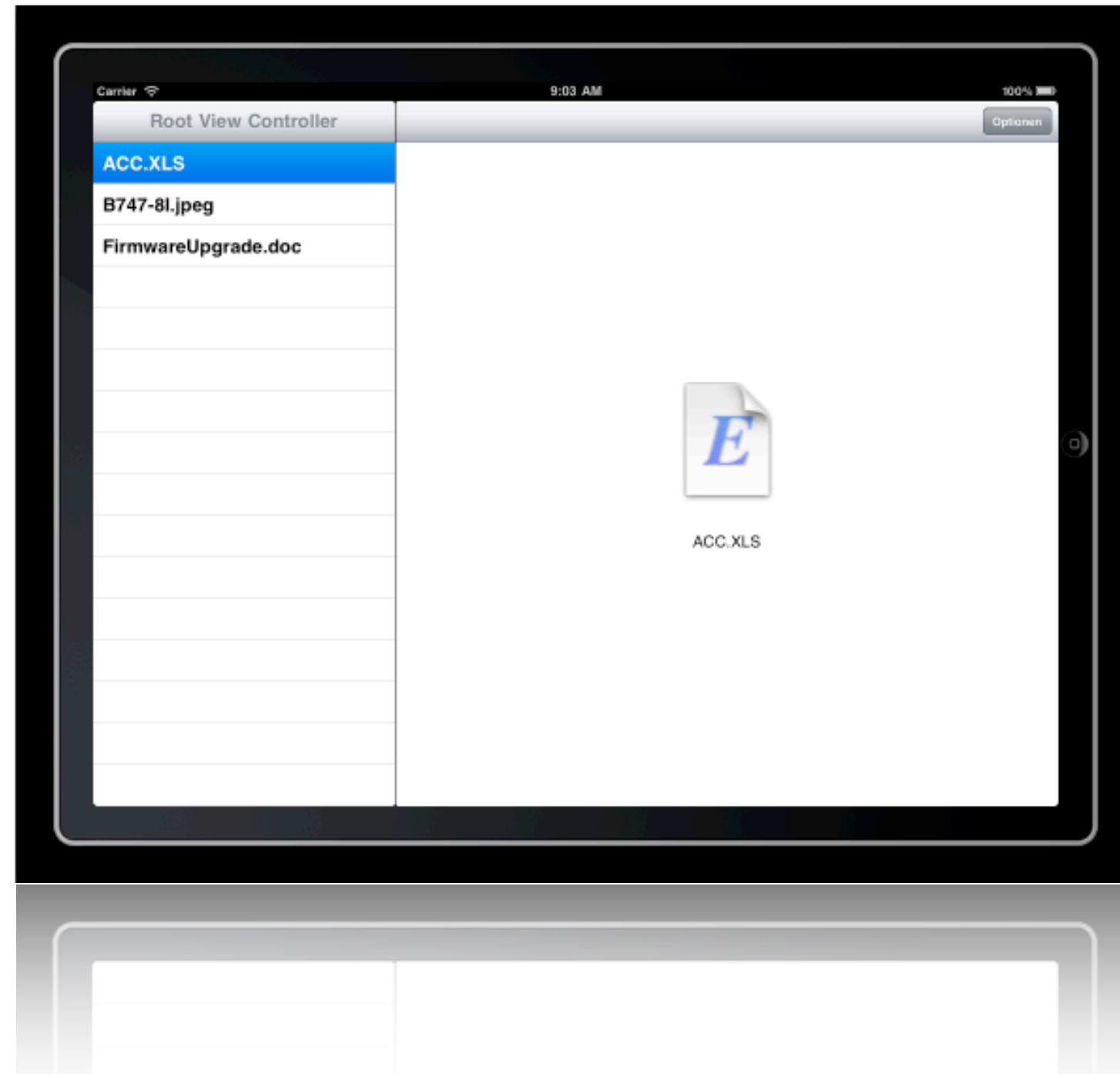
C++



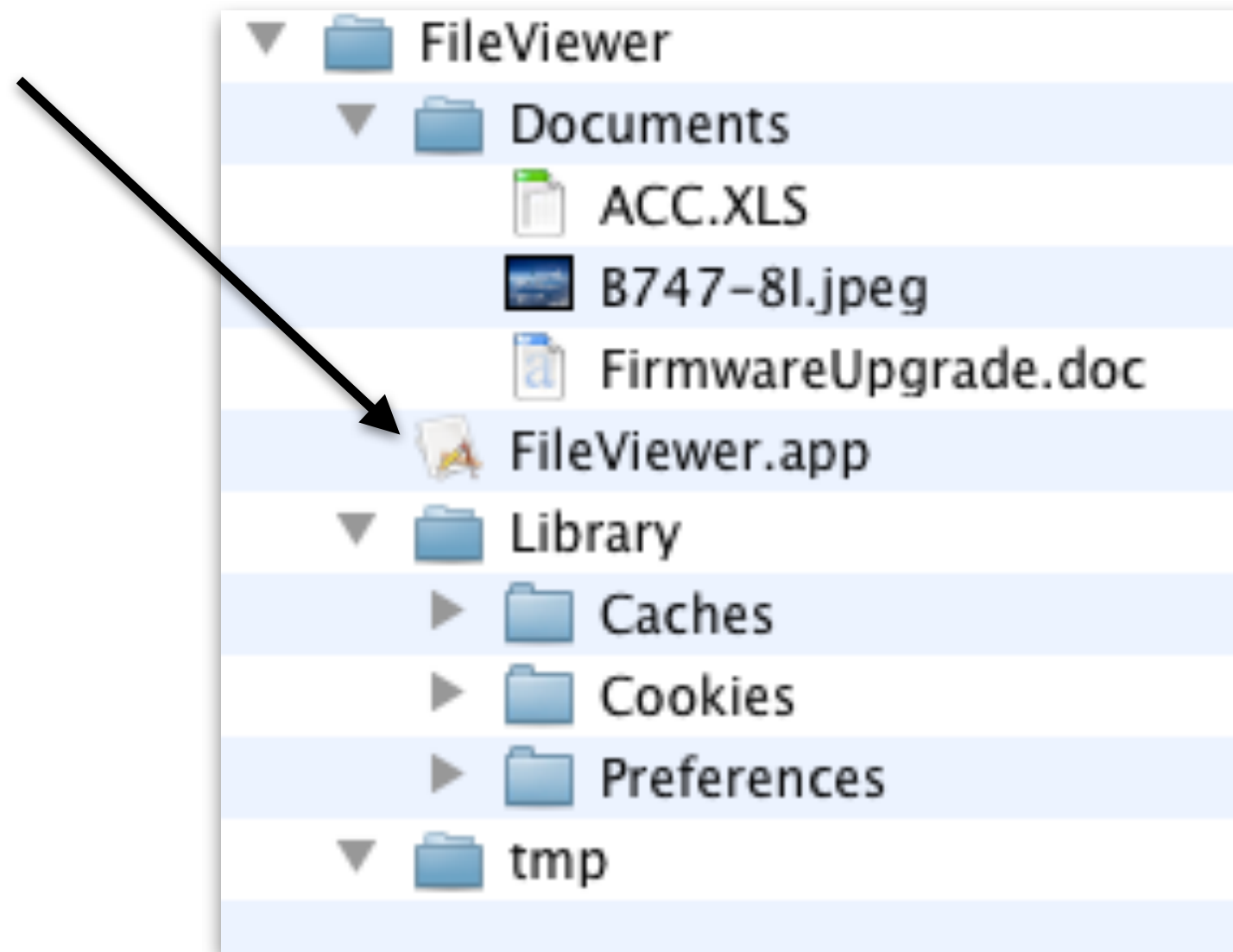
# Alternativen

- C (insb. BSD Libraries)
- C++
- JavaScript
- ... Flash, und bald vielleicht noch mehr

# Das Beispielprogramm



# Dokumentenstruktur



# Komische Klammern

```
[Lisa throw:[Ball withColor:red] to:Tom]
```

# Delegation

- Keine Spracheigenschaft, sondern Entwurfsmuster
- Object-Composition vs. Vererbung
- Knight Rider vs. 6 Million Dollar Man
- „Darf ich das?“, „Ich bin fertig mit ...“

# Properties

- Die Sachen mit dem Punkt
- Nicht nur andere Syntax Getter und Setter
- Behaviour vs. State
- Hillegass vs. Hanson

# Memory Management

- Ganz einfach. Ehrlich
- Kein Garbage Collector
- Ownership: `alloc`, `new`, `copy...`, `retain (create...)`
- Alles andere: Problem anderer Leute

Fragen?



**Vielen Dank**



**Macoun'10**