

# IOS-KURS

## HVEM



Oscar Eckbo

0,5 år



Fredrik Lillejordet

1,5 år



Øyvind Tangen

1,5 år

## HVA

- ▶ Åpent for alle årskull
- ▶ Kjapp intro til apputvikling for iOS
- ▶ Mye nytt (Swift, Xcode, etc...)
- ▶ Apputvikling ligner ikke så mye på annen type utvikling, styres i stor grad av platformen
  - ▶ Men, det trenger ikke være vanskelig

# HVORDAN

- ▶ Intro
- ▶ Swift
  - ▶ Oppgaver
- ▶ iOS, Xcode, Storyboards, iOS-Simulator
  - ▶ Oppgaver
- ▶ App
  - ▶ Oppgaver

## DERE

- ▶ Hvor mange på 1. til 3. år?
- ▶ Swift fra før?
- ▶ iOS fra før?
- ▶ Android?

## ETTER I DAG

- ▶ Kjenne til Swift basics
- ▶ Kjenne til Xcode og iOS
- ▶ Være klar til å sette i gang med iOS-utvikling på egne prosjekter

# HISTORIE

## 2007

- ▶ iPhone lansert sommeren 2007 uten apps
- ▶ HTML5 Web-apps ble pushet av Apple som løsningen for tredjeparts apper på telefonen
- ▶ Jailbreaking viste hva som var mulig







## 2008

- ▶ iPhone 3G lanseres med App Store
- ▶ Xcode med iPhone SDK lar deg lage iPhone-apps
- ▶ Objective-C-kode som kjøres rett på metallet
- ▶ Noe helt annet enn Java ME og tidligere smartphone-apps

## I DAG

- ▶ Over 2 millioner apps på App Store
- ▶ Over 1 milliard iOS-enheter solgt
- ▶ Bare de siste 3 månedene i 2016 solgte Apple 78 millioner iPhone, mer enn 1% av jordas befolkning fikk ny iPhone de siste 3 månedene
- ▶ Så markedet er drøyt stort og i rask bevegelse
- ▶ Få enheter å teste på
- ▶ Long Term Support - Nesten alle på nyeste versjon av iOS

# APPMARKEDET HAR BLITT VOKSENT

- ▶ Native
- ▶ Web
- ▶ Hybrid
- ▶ React Native
- ▶ Progressive Web Apps

**NATIVE?**

## HVORFOR NATIVE

- ▶ Du bruker plattformen slik Apple har tenkt, minst kringling med verktøyene
- ▶ Tilgang til nye APIer fra dag 1, f.eks Touch ID, 3D Touch
- ▶ App hører hjemme på plattformen de skrives for
- ▶ Swift



