

Aufgabe 2: Hello World!

Ziel

Ziel dieser Aufgabe ist es, ein neues Projekt anlegen zu können und zu wissen, wie man Nachrichten auf die Konsole schreibt.

Aufgabe

1. Starte Xcode
2. Erstellen Sie ein neues Projekt unter *File > New > Project...*
3. Sicherstellen, dass auf der linken Seite die Kategorie *Application* unter *iOS* ausgewählt ist.
4. Auf der rechten Seite wählen wir nun die Vorlage *Empty Application*.
5. Der Name des Projekts ist "Hello World"
6. Unser Code kommt in die bereits existierende Klasse `HelloWorldAppDelegate.m` in die Methode `application:didFinishLaunchingWithOptions:` direkt vor der Zeile `return YES;`
7. Hier schreiben wir

```
NSLog(@"Hello World");
```

8. Drücken Sie nun auf *Run*. Sobald der Simulator gestartet ist, aktivieren Sie die Konsole unter *View > Debug Area > Activate Console*. Dort sollte nun unsere Nachricht stehen.
9. Nun möchten wir den Aufruf für `NSLog` in eine eigene Methode auslagern. Hierfür erstellen wir eine Instanzmethode `sayHello:`, welche einen Parameter `name` hat vom Typ `NSString*` und `void` zurückgibt.

Die Methodensignatur sollte auch im Header (`HelloWorldAppDelegate.h`) deklariert werden. Die Methode sollte auf die Konsole "Hello <name>!" schreiben. Aufgerufen wird sie an der in Punkt 7. beschriebenen Stelle.

Tipp:

- Du kannst einen `String` mit `NSLog` formatieren mit der folgenden Syntax:

```
NSLog(@"This is a %@ with a placeholder", @"string");
```

Diese würde zu folgender Ausgabe führen: "This is a string with a placeholder".

Fazit

Was haben wir gesehen?

- Schreiben auf die Konsole
- Erstellen und Aufrufen von Methoden sowie Übergeben eines Parameters