

Vorwort

Im März 2008 brachte Apple ein SDK für seinen Kassenschlager, das iPhone, heraus. Dieses SDK und der einige Monate später auf dem Markt erschienene App Store sorgten für eine Menge Aufmerksamkeit. Viele, die sich zum ersten Mal mit der Apple-Plattform beschäftigten, waren erstaunt, dass das gesamte Toolset auf einer obskuren, 25 Jahre alten Programmiersprache namens Objective-C basierte, anstatt auf einer häufiger verwendeten Sprache wie C++ oder Java.

Mac-Entwickler und alle, die Apple schon länger verfolgten, überraschte das nicht sonderlich. Objective-C war die primäre Sprache, in der Apps für den Mac geschrieben wurden, seitdem Apple 1996 NeXT aufgekauft hatte. Anders als die Allzwecksprachen C++ oder Java, die auf zahlreichen Plattformen laufen und für eine Vielzahl von Programmieraufgaben eingesetzt werden, entschied man sich dafür, das erste OS X und später iOS mit einer Sprache zu schaffen, die von Apple kontrolliert wurde. Die Sprache entwickelte sich langsam weiter und konzentrierte sich ausschließlich auf die Entwicklung von GUI-Apps für Apple-Betriebssysteme.

In vielerlei Hinsicht waren Objective-C und die NeXT-Frameworks zur Erstellung von Applikationen ihrer Zeit um Jahre voraus. Obwohl ihnen ein größerer kommerzieller Erfolg versagt blieb, waren NeXT-Tools für Applikationen bei allen unglaublich erfolgreich, die damit gearbeitet haben, denn damit konnte man Applikationen weitaus schneller erstellen als mit anderen Tools, die seinerzeit auf dem Markt waren.

Doch Objective-C ist mittlerweile über 30 Jahre alt, und in der Technologie ist das eine sehr lange Zeit. Zwar hat sich Objective-C verändert und weiterentwickelt, konnte aber nicht wirklich Schritt halten. Programmiersprachen und Compiler haben sich in den vergangenen Jahrzehnten stark weiterentwickelt, und viele Leute fordern seit geraumer Zeit eine »modernere« Programmiersprache zum Entwickeln von iOS- und OS X-Apps.

Bei der Apple Worldwide Developers Conference (WWDC) 2014 verblüfft Apple praktisch alle mit der Ankündigung, dass nun eine neue moderne Sprache namens Swift bereitsteht.

Swift wurde vier Jahre im Geheimen entwickelt und ist eine vollkommen andere Sprache. Sie hat viele interessante Features, die Objective-C fehlen, arbeitet aber mit der gleichen Laufzeitumgebung und kann alle vorhandenen Frameworks und Libraries nutzen, aus denen die iOS- und OS X-SDKs bestehen.

Doch Swift ist wirklich anders: Swift sieht anders aus und fühlt sich auch anders an. Man muss sogar ein wenig anders denken, um gut damit zu arbeiten.

Zum Glück halten Sie genau das richtige Buch in der Hand, um dieses Umdenken zu lernen. Matt und Dave haben hervorragende Arbeit dabei geleistet und nehmen Sie mit auf eine spannende Tour durch diese interessante, aber vielleicht auch ein wenig unheimliche

neue Sprache. Dabei erfahren Sie, wie und warum etwas so und nicht anders gemacht wird, umrunden geschickt viele Stolperfallen und kommen mit der Sprache immer besser zurecht.

Jeff LaMarche, Autor von *Beginning iPhone Development: Exploring the iPhone SDK* (Apress); Geschäftsführender Partner und Gründer von MartianCraft