

# Agenda: Einstieg in die iOS-Entwicklung



## 1. Tag

### ab 9:30 Uhr: Registrierung

10:00 – 11:30 Uhr

Die Tools & die erste App: Durch Learning-by-doing mit vielen Mitmach-Aufgaben die Entwicklungsumgebung Xcode kennenlernen und schon die erste kleine App bauen.

### 11:30 – 11:45 Uhr: Kaffeepause

11:45 - 13:00 Uhr

Einführung in Objective-C: Grundlagen der Sprache und der Syntax werden durch Praxisübungen zu Themen wie Klassen und Vererbung vermittelt.

### 13:00 – 14:00 Uhr: Mittagessen

14:00 - 15:30 Uhr

Erweitertes Objective-C: Erweiterte Konzepte wie Kategorien und Properties, sowie die Speicherverwaltung werden mit Praxisübungen erklärt.

### 15:30 – 15:45 Uhr: Kaffeepause

15:45 – 16:30 Uhr

Grundlegende Cocoa-Klassen: Grundlegende Klassen des Apple Cocoa Frameworks, wie z.B. NSString, NSArray, NSDictionary usw. werden durch Praxisübungen vermittelt.

### 16:30 – 16:40 Uhr: Kurze Pause

16:40 – 18:30 Uhr

Die zweite App: Der letzte Teil des ersten Tages wird dazu genutzt, anhand einer neuen App, die gemeinsam entwickelt wird, die Konzepte von Delegation und Notifications zu vermitteln. Gleichzeitig wird erklärt, wie man auf verschiedene Gesten reagieren kann: Die App führt nämlich Protokoll darüber, wann die Orientierung des Gerätes verändert worden ist und wann welche Geste auf dem Bildschirm gemacht worden ist.

## 2. Tag

8:30 – 10:00 Uhr

Einführung in das iOS SDK: Verschiedene Arten von ViewControllern und die Benutzung des MVC Patterns in Cocoa werden erklärt. Anschließend wird begonnen, die WebDemos-App zu bauen: Eine App mit mehreren ViewControllern (TabBar, Table und mehrere eigene ViewController), die HTML-, CSS- und Canvas-Demos anzeigt.

### 10:00 – 10:15 Uhr: Kaffeepause

10:15 – 12:00 Uhr

Entwickeln der WebDemos-App: Die WebDemos-App wird Schritt für Schritt verbessert und zu Ende entwickelt und dabei werden wichtige Konzepte über TableViews und ViewController vermittelt.

### 12:00 – 13:00 Uhr: Mittagessen

13:00 – 14:30 Uhr

Interface Builder, eigene Views und Internationalisierung: Die Konzepte von Actions und Outlets werden vertieft erklärt, verschiedene UI-Elemente und deren Anpassungen, die Interface Builder möglich macht, werden mit Praxisbeispielen gezeigt. Außerdem wird gezeigt, wie man eigene Views baut, und wie man eine App internationalisiert (mit Praxisübungen).

### 14:30 – 15:00 Uhr: Kaffeepause

15:00 – 16:30 Uhr

Auf Gerät testen & App Store: Es wird gezeigt, wie man mit Provisioning Profiles umgeht, die App auf dem eigenen Gerät testet und wie man vorgeht, wenn man die App in den App Store bringen möchte.

Ende gegen 16:30 Uhr