

Vorwort

Lassen Sie sich faszinieren von der Welt des iPhone-SDK und tauchen Sie ein in die Welt der Anwendungsentwicklung für die verschiedenen Plattformen. Als das erste Endgerät mit der Version 1.0 des Betriebssystems auf den Markt kam, konnte niemand – wohl nicht einmal Apple selbst – den großen Siegeszug vorhersehen. Die Kombination aus trendigen Geräten und die Öffnung der Geräte für Anwendungen von Drittanbietern haben einen unbeschreiblichen Hype ausgelöst. Wer im Juli wieder einmal Schlange für das neue iPhone 4 stand, weiß, wovon ich rede. Ausverkaufte Läden, endlose Wartezeiten und vergriffene Geräte – gibt es ein besseres Marketinginstrument?

Davon profitieren wir Entwickler, die wir uns dieser spannenden Plattform verschrieben haben, direkt und indirekt. Das Wachstum ist gigantisch: 200.000 Apps, fünf Milliarden Downloads, 100 Millionen verkaufte iOS-Geräte und eine binnen wenigen Wochen ausverkaufte Entwicklerkonferenz WWDC (Quelle: Apple).

Dieses Buch will Einsteigern, Umsteigern und ambitionierten Anfängern als Basis für die erfolgreiche Entwicklung unter dem iOS dienen. Mittlerweile liegt das iOS in der Version 4 vor und hat gerade durch dieses Update die Entwicklergemeinde wieder mit vielen spannenden neuen APIs überrascht. Finden Sie als Anfänger oder Hobbyentwickler durch dieses Buch den Ansporn für die ersten eigenen Apps oder vertiefen Sie als erfahrener Entwickler das Know-how zum iOS.

Beispiele und Workshops

Das Buch lebt stark von seinen zahlreichen Beispielen und den ausführlicheren Workshops. Fast jede Zeile Code finden Sie in entsprechenden Beispielprojekten wieder. Das soll Ihnen das Testen und Spielen mit neuen Funktionen erleichtern und den Spaß an der aktiven Entwicklung wecken. Sie können die Beispiele unter <http://www.databecker.de/shop/downloads/buch-extras/index.php> herunterladen und nach dem Auspacken sofort loslegen.

Die Beispiele in diesem Buch sind nach Kapiteln geordnet und innerhalb eines Hauptkapitels fortlaufend durchnummeriert, also z. B. 14.1, 14.2, 14.3 etc. Sie finden die Projekte der Beispiele im Verzeichnis *Examples*. Darunter existiert für jedes Kapitel ein eigenes Verzeichnis, beispielsweise *Chapter_14*.

Im Buch werden die Beispiele mit der fortlaufenden Beispielnummer und einer kurzen Beschreibung referenziert. Dadurch finden Sie im Projektverzeichnis schnell die Datei und das zugehörige Listing. Ein Beispiel aus dem Buch wäre:

Beispiel 27.3: *WorkshopViewController.m - basicAnimation*

Das Beispiel steht in Kapitel 27 und verweist auf Beispiel 27.3, genauer gesagt auf die Datei *WorkshopViewController.m* und darin die Methode *basicAnimation*.

Zusätzlich befinden sich im Download zu diesem Buch noch zwei Projektvorlagen im Verzeichnis *Templates*, die Sie als Ausgangspunkt für Beispiele oder Ihre eigenen Projekte verwenden können.

Danksagung

Zum Ende des Vorworts gilt es noch, allen Menschen meinen Dank auszusprechen, die mich bei der Verwirklichung dieses Buchprojekts engagiert unterstützt haben: Werner Hoier für seinen unermüdlichen Einsatz zur grafischen Gestaltung vieler Beispiele und Kapitel, Patrick Herrler und Done Bauer für ihr unermüdliches Korrigieren und ihr Fachwissen und dem Team von DATA BECKER rund um Manuel Morschel.

Den Initiatoren der beiden im Buch vorgestellten Open-Source-Projekte danke ich für ihre Unterstützung: Ben Cosey von All-Seeing Interactive für das *ASIHTTP-Request*-Framework und Stig Brautaset für sein geniales JSON-Framework.

Und natürlich den vielen Ungenannten, die mich immer wieder motiviert und inspiriert haben und viel Verständnis für meine Abwesenheit aufbrachten. Besonderen Dank will ich hier meiner Familie aussprechen, die viel zu lange auf mich als Vater und Ehemann verzichten musste und dennoch jederzeit Motivation und Unterstützung war. Danke für alles!

Auch Ihnen, lieber Leser, gilt meine Dankbarkeit. Erst Sie ermöglichen es durch Ihre Neugierde und Ihr Interesse, ein derart großes Projekt wie dieses Buch auf die Beine zu stellen. Ihnen wünsche ich also viel Spaß bei der Lektüre dieses Buches und viel Erfolg bei der Entwicklung von Anwendungen für das iOS!

Holger Frank, im Juli 2010