

Übungsblatt 2

Abgabe

Geben Sie Ihre Lösung zu Aufgabe 4 bis zum 31.10.2012 12:00 Uhr in Uniworx ab. Alle Aufgaben sind einzeln zu bearbeiten.

Aufgabe 1

Die [Apple Mobile Human Interface Guidelines](#) geben grundlegende Empfehlungen zur Entwicklung von iOS-Anwendungen und legen verbindliche Regeln für die Verwendung der UI-Elemente fest.

- Lesen Sie Kapitel 2 (Platform Characteristics) und 3 (Human Interface Principles).
- Schauen Sie sich exemplarisch die Beschreibung eines UI-Elements in Kapitel 9 (iOS UI Element Usage Guidelines) an.

Aufgabe 2

Stellen Sie nächste Woche im Kurs kurz (ca. 1 Minute) ein UI-Element Ihrer Wahl vor (dazu gehören u.a. Controls, Gesten, View Controller, Animationen). Es soll kein UI-Element sein, das bereits in den Folien oder in den Übungsblättern behandelt wurde. Gehen Sie darauf ein, für welche Use Cases es geeignet ist und was der Nutzer erwartet.

Aufgabe 3

Unter <http://goo.gl/P0A8r> steht ein gemeinsames Google Doc bereit. Tragen Sie sich in die Tips & Tricks Tabelle ein, um Ihren Kommilitonen einen Tip zur iOS Programmierung zu geben (z.B. zu NSLog, XCode Shortcuts...). Zunächst brauchen dies nur zwei Kursteilnehmer für nächste Woche machen (FCFS). Führen Sie außerdem dort das gemeinsame Cheat Sheet für Objective-C fort.

Aufgabe 4

Erstellen Sie eine iPhone App mit folgender Funktionalität.

- Beim Starten der Anwendung sieht der Benutzer eine Tabelle, in der jeder Eintrag für eine Etage im Rückgebäude der Medieninformatik steht. Der Tabelleneintrag gibt die Etagennummer sowie den Hauptzweck der Etage wieder (z.B. "2. Stock, Werkstatt").
- Die Auswahl eines Tabelleneintrags führt zu einer weiteren Tabelle. Jeder Tabelleneintrag steht für einen Raum auf dieser Etage. Die Tabelleneinträge sollen ein Vorschaubild für den Raum enthalten sowie einen Namen (z.B. "Audiostudio").

- Die Auswahl eines Tabelleneintrags liefert eine Detailansicht des Raums mit einem Titel und einem Bild. Der Benutzer der Anwendung kann außerdem den Raum bewerten (z.B. mit einem Slider).
- Optional: Fügen Sie in der Detailansicht die Möglichkeit hinzu, mit der Kamera weitere Bilder hinzuzufügen.

Bei dieser Aufgabe kommt es nicht auf die Inhalte an, Sie können beliebige Titel und Bilder verwenden.

Hinweis: Seit XCode 4.4 (Juli 2012) gibt es einige Neuerungen in der Objective-C Programmierung. Achten Sie bitte auf folgende Dinge, falls Sie mit Tutorials arbeiten, die älter sind:

- Properties: Neben @property in .h war früher zusätzlich ein @synthesize in .m notwendig, damit automatisch Getter/Setter erstellt werden. Dies geschieht nun automatisch durch den Compiler (Auto-Synthesis).
- Syntax: Genauso wie man NSStrings durch @"Hello World" initialisieren kann, können nun auch NSNumbers, NSDictionarys und NSArrayS erstellt werden (z.B. @"Yellow", "Green", "Red"). Siehe <http://mobile.tutsplus.com/tutorials/iphone/objective-c-literals/>.
- Methoden: Die Reihenfolge, in der Methoden in .m implementiert werden, ist nun egal.