

Making Apps Developer Days

Donnerstag, 18.03.2010

08:30 **Registrierung**

09:00 **Überblick über die iPhone Entwicklungsumgebungen: Apple Xcode, Apple Interface Builder, Apple Dashcode, MonoDevelop**

10:00 **Los geht's mit der Programmierung**

In dieser Session zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre erste iPhone Anwendung programmieren können. Wie arbeitet man mit der Entwicklungsumgebung - Xcode und MonoDevelop? AKTUELLE ERGÄNZUNG: Programmieren für das iPad. Was ist zu beachten, was ändert sich.

11:00 **Kaffeepause**

11:30 **Einführung in Objective C**

Guest Speaker Evan Doll: Die Programmiersprache von Apple für Mac und iPhone

(Dieser Vortrag findet in Englisch statt)

13:00 **Mittagspause**

14:00 **Der Interface Builder**

Evan Doll: Wie funktioniert das Zusammenspiel des Interface Builders und der Programmierumgebung beim Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen? Was sind Outlets und wie funktioniert das Eventhandling im Detail?

(Dieser Vortrag findet in Englisch statt)

15:00 **iPhone Anwendungen und Datenbanken - Teil 1**

Lernen Sie, wie Sie mit einer iPhone-Anwendung auf die integrierte SQLite-Datenbank des iPhone zugreifen können. Auch zeigen wir Ihnen Tools, um die Administration einer solchen Datenbank zu erleichtern. Als Beispiel werden wir in diesem Vortrag eine Anwendung demonstrieren, die Daten von einem Webservice in eine SQLite-Datenbank auf dem iPhone sichert und diese Daten dann visualisiert.

15:30 **Kaffeepause**

16:00 **iPhone Anwendungen und Datenbanken - Teil 2**

17:30 **Fragen und Antworten**

18:00 **Ende der Veranstaltung**

Freitag, 19.03.2010

08:30 **Registrierung**

09:00 **Installation der Entwicklungstools auf Ihrem Mac**

Nach der Installation schreiben wir gemeinsam unser erstes "Hello World" Programm und lernen die ersten Schritte auf unseren neuen Entwicklungsumgebungen Xcode und MonoDevelop.

10:30 **Kaffeepause**

11:00 **Controller, Controller und Controller**

Eine der wichtigsten Komponenten im iPhone-Framework bilden die Controller wie ViewController, UINavigationController, TabBarController und TableViewController. Wir programmieren gemeinsam an vielen Beispielen, wie man mit diesen Controllern umgeht.

13:00 **Mittagspause**

14:00 **Die iPhone Anwendung**

Wie und wo speichere ich meine Dateien, Ressourcen und alles andere was zu einem Projekt gehört? Wie arbeite ich mit dem Debugger und analysiere meinen Quellcode auf Memory Leaks, Objekt Zugriff, Activity Monitor und vieles mehr mit Apple Instruments, das zu Xcode gehört.

15:45 **Kaffeepause**

16:15 **MapKit und Annotations**

In dieser Session programmieren wir gemeinsam eine Anwendung, mit der verschiedene Punkte über das MapKit (Google Maps) angezeigt werden. Ziel soll es sein, direkt in einer Karte verschiedenen Temperaturen oder auch andere Informationen von Orten anzuzeigen. Parallel fragen wir die Temperaturen der aktuellen GPS Koordinate ab. Dieses Programm kann als Grundlage für Anwendungen mit Kartenunterstützung aller Art verwendet werden.

17:30 **Fragen und Antworten**

18:00 **Ende der Veranstaltung**

Montag, 22.03.2010

08:30 **Registrierung**

09:00 **Überblick über die iPhone Entwicklungsumgebungen: Apple Xcode, Apple Interface Builder, Apple Dashcode, MonoDevelop**

10:00 **Los geht's mit der Programmierung**

In dieser Session zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre erste iPhone Anwendung programmieren können. Wie arbeitet man mit der Entwicklungsumgebung - Xcode und MonoDevelop? AKTUELLE ERGÄNZUNG: Programmieren für das iPad. Was ist zu beachten, was ändert sich.

11:00 **Kaffeepause**

11:30 **Einführung in Objective C**

Guest Speaker Evan Doll: Die Programmiersprache von Apple für Mac und iPhone

(Dieser Vortrag findet in Englisch statt)

13:00 **Mittagspause**

14:00 **Der Interface Builder**

Evan Doll: Wie funktioniert das Zusammenspiel des Interface Builders und der Programmierumgebung beim Entwurf von grafischen Benutzeroberflächen? Was sind Outlets und wie funktioniert das Eventhandling im Detail?

(Dieser Vortrag findet in Englisch statt)

15:00 **iPhone Anwendungen und Datenbanken - Teil 1**

Lernen Sie, wie Sie mit einer iPhone-Anwendung auf die integrierte SQLite-Datenbank des iPhone zugreifen können. Auch zeigen wir Ihnen Tools, um die Administration einer solchen Datenbank zu erleichtern. Als Beispiel werden wir in diesem Vortrag eine Anwendung demonstrieren, die Daten von einem Webservice in eine SQLite-Datenbank auf dem iPhone sichert und diese Daten dann visualisiert.

15:30 **Kaffeepause**

16:00 **iPhone Anwendungen und Datenbanken - Teil 2**

17:30 **Fragen und Antworten**

18:00 **Ende der Veranstaltung**

08:30 **Registrierung**

09:00 **Installation der Entwicklungstools auf Ihrem Mac**

Nach der Installation schreiben wir gemeinsam unser erstes "Hello World" Programm und lernen die ersten Schritte auf unseren neuen Entwicklungsumgebungen Xcode und MonoDevelop.

10:30 **Kaffeepause**

11:00 **Controller, Controller und Controller**

Eine der wichtigsten Komponenten im iPhone-Framework bilden die Controller wie ViewController, NavigationController, TabBarController und TableViewController. Wir programmieren gemeinsam an vielen Beispielen, wie man mit diesen Controllern umgeht.

13:00 **Mittagspause**

14:00 **Die iPhone Anwendung**

Wie und wo speichere ich meine Dateien, Ressourcen und alles andere was zu einem Projekt gehört? Wie arbeite ich mit dem Debugger und analysiere meinen Quellcode auf Memory Leaks, Objekt Zugriff, Activity Monitor und vieles mehr mit Apple Instruments, das zu Xcode gehört.

15:45 **Kaffeepause**

16:15 **MapKit und Annotations**

In dieser Session programmieren wir gemeinsam eine Anwendung, mit der verschiedene Punkte über das MapKit (Google Maps) angezeigt werden. Ziel soll es sein, direkt in einer Karte verschiedenen Temperaturen oder auch andere Informationen von Orten anzuzeigen. Parallel fragen wir die Temperaturen der aktuellen GPS Koordinate ab. Dieses Programm kann als Grundlage für Anwendungen mit Kartenunterstützung aller Art verwendet werden.

17:30 **Fragen und Antworten**

18:00 **Ende der Veranstaltung**

Der Veranstalter behält sich vor, das Programm aus aktuellem Anlass zu ändern.