



iPhoneWelt

Macwelt

DEVELOPER
EXPERTS



Programmieren
für das iPhone

making apps

Developer Days

Jetzt die Chancen nutzen und Programmieren lernen! Der Apps-Markt boomt.

Der Erfolg des iPhone resultiert auch aus der Fülle der vorhandenen Applikationen. Und mit der Zahl der Apps wächst der Bedarf. Neue Ideen sind ebenso gefragt, wie Programmierer, die sie umsetzen können. Solche Programmierkenntnisse vermitteln die Making Apps Developer Days in einer zweitägigen Veranstaltung mit Konferenz und Intensiv-Workshop.

- **Sie sind neugierig, haben einen Mac und das iPhone-Developer-Kit von Apple, sowie eine gute Idee? Dann sind Sie richtig bei unserer Einführung!**
- **Sie haben schon Kenntnisse in der Programmierung einer objektorientierten Programmiersprache wie Java oder C++ und wollen jetzt anspruchsvolle Applikationen für das iPhone realisieren? Dann ist der Intensiv-Workshop von Tag 2 die richtige Wahl.**
- **Sie brennen vor Begeisterung und wollen richtig in die Vollen gehen? Dann buchen Sie die Developer Days im Komplettpaket.**

Keynote-Sprecher:



Evan Doll war Senior iPhone Software Engineer bei Apple und ist unter anderem bekannt durch die iTunes-Videos zur iPhone-Programmierung, die an der Universität Stanford erstellt wurden.



Daniel Magin ist als selbstständiger IT-Berater, Trainer und Berater spezialisiert für Datenbanken, Client-Server-Architektur und Mobile- und Web-Anwendungen. Sein erster Rechner war ein Apple.



Olaf Monien ist selbstständiger IT-Berater für Software-Architektur, Datenbanken und Internet-Anwendungen, von einfachen TCP/IP-Client-Server-Programmen bis hin zu komplexen Webanwendungen.

Agenda Tag 1:

Einführung und erste Programmierübungen für Ein- und Umsteiger

08:30 - 09:00 Registrierung

09:00 - 10:00 Überblick über die Entwicklungsumgebungen

Apple Xcode, Apple Interface Builder, Apple Dashcode, MonoDevelop

10:00 - 10:30 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?

10:30 - 11:00 Programmieren fürs iPad.

Informationen aus erster Hand: Was ändert sich, was ist beim Entwickeln für das iPad zu beachten

11:00 - 11:30 Kaffeepause

11:30 - 13:00 Einführung in Objective C

Die Programmiersprache von Apple für Mac und iPhone. Guest Speaker: Evan Doll (Dieser Vortrag findet in Englisch statt)

13:00 - 14:00 Mittagspause

14:00 - 15:00 Der Interface Builder

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 - 15:30 iPhone Anwendungen und Datenbanken - Teil 1

Lernen Sie, wie Sie mit einer iPhone-Anwendung auf die integrierte SQLite-Datenbank des iPhone zugreifen. Wir zeigen Ihnen Tools, die die Administration einer solchen Datenbank 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 dann visualisiert

15:30 - 16:00 Kaffeepause

16:00 - 17:30 iPhone Anwendungen und Datenbanken Teil 2

17:30 - Fragen und Antworten

Die Developer Days werden unterstützt von RemObjects (www.remobjects.com)



Teilnehmergebühren:

Tag 1: 199,- Euro (zzgl MwSt), Tag 2: 599,- Euro (zzgl MwSt),

Beide Tage: 749,- Euro (zzgl MwSt)

Infos und Anmeldung unter www.macwelt.de/events

Agenda Tag 2:

Intensivierung und Hands-On-Training

Daniel Magin, Olaf Monien und Evan Doll führen gemeinsam durch diese Veranstaltung. Schwerpunkt liegt auf der Mitarbeit der Teilnehmer.

Ziel des Trainings ist es, dass jeder Teilnehmer nach der Veranstaltung iPhone-Anwendungen selbstständig erstellen kann.

Mindestanforderung Hardware:

- Macbook mit Intel-Prozessor und mindestens 2 GB RAM
- Apple Mac-OS X 10.5 oder Mac-OS X 10.6
- optional können Sie auch iPhone/iPod Touch mitbringen, es ist jedoch nicht zwingend nötig, da auf der Entwicklungsumgebung auch ein iPhone-Simulator vorhanden ist

08:30 - 09:00 Registrierung

09:00 - 10:30 Installation der Entwicklungs-Tools

Nach der Installation schreiben wir gemeinsam ein erstes „Hello World“ Programm und lernen die ersten Schritte auf den Entwicklungsumgebungen Xcode und MonoDevelop

10:30 - 11:00 Kaffeepause

11:00 - 13:00 Controller, Controller und Controller

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

13:00 - 14:00 Mittagspause

14:00 - 15:45 Die iPhone-Anwendung

Wie und wo speichere ich meine Dateien, Ressourcen und alles, 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

15:45 - 16:15 Kaffeepause

16:15 - 17:30 MapKit und Annotations

In dieser Session programmieren wir gemeinsam eine Anwendung, mit der verschiedene Punkte über das MapKit (Google Maps) angezeigt werden. Dieses Programm eignet sich als Grundlage für Anwendungen mit Kartenunterstützung aller Art

17:30 - Fragen und Antworten

Termine:

18.+19.3.2010 München
22.+23.3.2010 Hamburg