

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	27
Die Autorin	28
Vorwort	29
V.1 Neuer Stoff in dieser Ausgabe	29
V.2 Zielgruppe	30
V.3 Voraussetzungen	31
V.4 Der Weg zur Mac/iPhone-Entwicklung	32
V.5 Aufbau des Buchs	34
V.6 Der Beispielcode	39
V.6.1 Den Beispielcode abrufen	40
V.6.2 Git beziehen	40
V.6.3 GitHub nutzen	40
V.7 Kontakt mit der Autorin	40
Einführung in das iPhone SDK	41
1.1 iPhone-Entwicklerprogramme	41
1.1.1 Online Developer Program	42
1.1.2 Standard Developer Program	42
1.1.3 Enterprise Developer Program	43
1.1.4 University Developer Program	43
1.1.5 Registrierung	43
1.2 Erste Schritte	43
1.2.1 Das SDK herunterladen	44
1.2.2 Entwicklungsgeräte	45
1.2.3 Einschränkungen des Simulators	46
1.2.4 Anbindung	47
1.3 Unterschiede zwischen den Modellen	48
1.3.1 Kamera	48
1.3.2 Lautsprecher und Mikrofon	48
1.3.3 Telefonie	49
1.3.4 Unterschiede bei Core Location	49

1.3.5	Vibration und Annäherungssensor	49
1.3.6	Prozessorgeschwindigkeiten	50
1.3.7	OpenGL ES	50
1.4	Einschränkungen der Plattform	50
1.4.1	Grenzen der Speicherkapazität	51
1.4.2	Grenzen des Datenzugriffs	51
1.4.3	Grenzen des Arbeitsspeichers	51
1.4.4	Grenzen der Interaktion	52
1.4.5	Energieeinschränkungen	53
1.4.6	Einschränkungen für Anwendungen	53
1.4.7	Einschränkungen aufgrund des Benutzerverhaltens	53
1.5	Einschränkungen des SDK	54
1.6	Das Entwicklerportal nutzen	54
1.6.1	Das Team aufstellen	55
1.6.2	Zertifikate anfordern	55
1.6.3	Geräte registrieren	56
1.6.4	Anwendungsbezeichner registrieren	57
1.6.5	Nutzungsprofile (Provisioning)	58
1.7	iPhone-Projekte zusammenstellen	59
1.7.1	Das Grundgerüst einer iPhone-Anwendung	60
1.7.2	main.m	61
1.7.3	Anwendungsdelegate	63
1.7.4	Ansichtcontroller	64
1.7.5	Hinweise zum Beispielcode in diesem Buch	65
1.8	Komponenten von iPhone-Anwendungen	65
1.8.1	Ordnerhierarchie	66
1.8.2	Die ausführbare Datei	66
1.8.3	Die Datei Info.plist	67
1.8.4	Symbol- und Standardbilder	69
1.8.5	NIB-Dateien	70
1.8.6	Dateien außerhalb des Anwendungsbundles	71
1.8.7	IPA-Archive	71
1.8.8	Sandboxes	71
1.9	Programmiermodelle	72
1.9.1	Objektorientierte Programmierung	73
1.9.2	MVC	73
1.10	Zusammenfassung	81

Ein erstes Projekt erstellen	83
2.1 Neue Projekte erstellen	83
2.2 Hello World mit einem Template erstellen	85
2.2.1 Ein neues Projekt anlegen	85
2.2.2 Das Projektfenster	87
2.2.3 Der Detailbereich	88
2.2.4 Editorfenster	89
2.2.5 Das Projekt im Überblick	90
2.2.6 Die .xib-Datei des Ansichtscrollers öffnen	90
2.2.7 Die Ansicht bearbeiten	91
2.2.8 Die Anwendung ausführen	93
2.3 Den Simulator verwenden	94
2.3.1 Hinter den Kulissen des Simulators	95
2.4 Die Sparversion von Hello World	96
2.4.1 Die SDK-APIs durchsuchen	98
2.4.2 Interface Builder-Dateien in Objective-C-Code umwandeln	100
2.5 Den Debugger verwenden	101
2.5.1 Einen Haltepunkt setzen	102
2.5.2 Den Debugger öffnen	102
2.5.3 Textausgabe	105
2.5.4 Die Schaltfläche »Clear Log« verschieben	105
2.5.5 Zombiemodus	106
2.6 Speicherverwaltung	107
2.6.1 Lecks	107
2.6.2 Zwischenspeicherung (Caching)	108
2.7 Rezept: Lecks mit Instruments erkennen	109
2.8 Rezept: Zuweisung von zwischengespeicherten Objekten mit Instruments überwachen	111
2.9 Den statischen Analysator Clang verwenden	115
2.10 Anwendungen für das iPhone erstellen	116
2.10.1 Ein Entwicklungsprofil installieren	117
2.10.2 Anwendungsbezeichner bearbeiten	117
2.10.3 Identität für die Codesignatur festlegen	118
2.10.4 Die Anwendung »Hello World« kompilieren und ausführen	119
2.10.5 Kompilierte Anwendungen signieren	120

2.11 Von Xcode auf das iPhone: Die Organizer-Oberfläche	120
2.11.1 Die Projekt- und die Quellliste	121
2.11.2 Die Geräteliste	122
2.11.3 iPhone-Entwicklungswerkzeuge	122
2.11.4 Der Titel »Summary«	122
2.11.5 Der Titel »Console«	123
2.11.6 Der Titel »Crash Log«	123
2.11.7 Der Titel »Screenshot«	125
2.12 Compiler-Direktiven verwenden	125
2.12.1 iPhone-spezifische Definitionen abrufen	126
2.12.2 Überprüfungen zur Laufzeit	127
2.12.3 Pragma-Markierungen	128
2.12.4 Methoden ausblenden	129
2.13 Anwendungen zur Verteilung erstellen	130
2.13.1 Konfigurationen erstellen und bearbeiten	130
2.14 Saubere Builds	132
2.14.1 Kompilierung für den App Store	132
2.14.2 Fehler beim Hochladen beseitigen	133
2.15 Anwendungen für die Ad-hoc-Verteilung erstellen	135
2.15.1 Geräte registrieren	135
2.15.2 Das Ad-hoc-Nutzungsprofil erstellen	135
2.15.3 Eine Berechtigungsdatei zum Projekt hinzufügen	136
2.15.4 Die Berechtigung den Einstellungen hinzufügen	136
2.15.5 Die Ad-hoc-Anwendung erstellen	137
2.15.6 Grafiken zu Ad-hoc-Verteilungen hinzufügen	137
2.16 Xcode-Identitäten anpassen	138
2.17 Eigene Xcode-Templates erstellen	139
2.17.1 Den Bezeichner »com.yourcompany« überschreiben	139
2.17.2 Andere Templates erstellen	140
2.18 Ein letzter Punkt: Code nebeneinander anzeigen	141
2.19 Zusammenfassung	143
Objective-C-Trainingslager	145
3.1 Die Sprache Objective-C	145
3.2 Klassen und Objekte	146
3.2.1 Objekte erstellen	148
3.2.2 Speicherzuweisung	148
3.2.3 Speicher freigeben	149

3.3	Methoden, Nachrichten und Selektoren	150
3.3.1	Dynamische Typisierung	151
3.3.2	Methoden erben	153
3.3.3	Methoden deklarieren	153
3.3.4	Methoden implementieren	154
3.3.5	Klassenmethoden	156
3.3.6	Schnelle Auflistung	157
3.4	Klassenhierarchie	157
3.5	Informationen festhalten	159
3.6	Eigenschaften	160
3.6.1	Punktschreibweise	161
3.6.2	Eigenschaften und Speicherverwaltung	161
3.6.3	Eigenschaften erstellen	162
3.6.4	Eigene Get- und Set-Methoden erstellen	163
3.6.5	Eigenschaftsattribute	165
3.7	Einfache Speicherverwaltung	166
3.7.1	Objekte erstellen	166
3.7.2	Autorelease-Objekte erstellen	167
3.7.3	Autorelease-Objekte beibehalten	169
3.7.4	Beibehaltene Eigenschaften	169
3.7.5	Hohe Werte für den Beibehaltungszähler	172
3.7.6	Andere Möglichkeiten zum Erstellen von Objekten	173
3.7.7	Zuweisung von Objekten aufheben	175
3.8	Singletons verwenden	177
3.9	Kategorien (zur Erweiterung von Klassen)	178
3.10	Protokolle	179
3.10.1	Ein Protokoll definieren	180
3.10.2	Ein Protokoll eingliedern	181
3.10.3	Callbacks hinzufügen	181
3.10.4	Optionale Callbacks deklarieren	181
3.10.5	Optionale Callbacks implementieren	182
3.10.6	Ein Protokoll erfüllen	182
3.11	Foundation-Klassen	183
3.11.1	Strings	184
3.11.2	Zahlen und Datumsangaben	189
3.11.3	Sammlungen	191

3.12	Zum guten Schluss: Nachrichtenweiterleitung	198
3.12.1	Die Nachrichtenweiterleitung umsetzen	198
3.13	Zusammenfassung	201

Benutzeroberflächen entwerfen **203**

4.1	UIView und UIWindow	203
4.1.1	Ansichten zur Anzeige von Daten	204
4.1.2	Auswahlansichten	205
4.1.3	Steuerelemente	206
4.1.4	Tabellen und Picker-Ansichten	207
4.1.5	Leisten	207
4.1.6	Fortschritt und Aktivität	208
4.2	UIViewController	208
4.2.1	UIViewController	209
4.2.2	UINavigationController	210
4.2.3	UITabBarController	210
4.2.4	Tabellencontroller	211
4.2.5	Adressbuchcontroller	211
4.2.6	UIImagePickerControl	211
4.2.7	Mailerstellung	212
4.2.8	GKPeerPickerController	212
4.2.9	Media Player-Controller	212
4.3	Geometrie von Ansichten	213
4.3.1	Statusleiste	213
4.3.2	Navigationsleisten, Symbolleisten und Tab Bars	214
4.3.3	Tastaturen und Picker-Ansichten	216
4.3.4	Textfelder	217
4.3.5	Die Klasse UIScreen	217
4.4	Schnittstellen anlegen	217
4.5	Schritt für Schritt: Ein Programm zur Temperaturumrechnung im Interface Builder erstellen	218
4.5.1	Ein neues Projekt erstellen	218
4.5.2	Medien hinzufügen	218
4.5.3	Interface Builder	219
4.5.4	Die Navigationsleiste bearbeiten	221
4.5.5	Die Hauptansicht ersetzen	221
4.5.6	Simulierte Elemente hinzufügen	222
4.5.7	Ein Hintergrundbild hinzufügen	222

4.5.8	Beschriftungen und Ansichten hinzufügen	222
4.5.9	Die Schnittstelle testen	223
4.5.10	Outlets und Aktionen hinzufügen	224
4.5.11	Den neuen Klassenheader untersuchen	225
4.5.12	Verbindungen hinzufügen	225
4.5.13	Die richtige Farbe aufnehmen	227
4.5.14	Die Umrechnungsmethode definieren	228
4.5.15	Die Anwendung ausführen	228
4.6	Schritt für Schritt: Die Schnittstelle für das Umrechnungsprogramm manuell erstellen	228
4.6.1	Das Projekt zusammenstellen	231
4.7	Schritt für Schritt: Ein kombinierter Ansatz zum Erstellen des Umrechnungsprogramms	232
4.7.1	Eine Standardvorlage anpassen	232
4.7.2	Eine neue Ansichtscontrollerklasse mit .xib-Datei erstellen	233
4.7.3	Die Schnittstelle entwerfen	233
4.7.4	Die Implementierung des Ansichtscontrollers bearbeiten	234
4.7.5	»main.m« bearbeiten	235
4.7.6	Die Anwendung ausführen	235
4.8	Schritt für Schritt: .xib-Daten direkt im Code laden	236
4.8.1	Die .xib-Datei aufräumen	236
4.8.2	»loadView« aktualisieren	237
4.9	Gestaltung für verschiedene Ausrichtungen	238
4.10	Die Neuausrichtung ermöglichen	238
4.11	Automatische Größenanpassung	239
4.11.1	Beispiel für die automatische Größenanpassung	240
4.11.2	Eignet sich die automatische Größenanpassung für Ihre Anwendung?	242
4.12	Ansichten verschieben	242
4.12.1	Ansichten durch die Duplizierung der Vorlage verschieben	244
4.13	Ansichten austauschen	246
4.14	Zum guten Schluss: Ein halbes Dutzend großartige Tipps zum Interface Builder	247
4.15	Zusammenfassung	249

Mit Ansichtscrollern arbeiten	251
5.1 Entwicklung mit Navigationscontrollern	251
5.1.1 Einen Navigationscontroller erstellen	252
5.1.2 Ansichtscroller hinzufügen und entfernen	253
5.1.3 Die Klasse »UINavigationController«	253
5.2 Eine Hilfsfunktion	255
5.3 Rezept: Ein einfaches Menü mit zwei Elementen erstellen	256
5.4 Rezept: Ein Steuerelement mit einer Unterteilung hinzufügen	258
5.5 Rezept: Navigation zwischen den Ansichtscrollern	260
5.6 Rezept: Controller beliebig vom Stack entfernen	262
5.6.1 Ein Ansichtscrollerarray laden	262
5.6.2 Temporäre Ansichten auf den Stack legen	263
5.7 Rezept: Eine benutzerdefinierte modale Informationsansicht anzeigen	264
5.8 Rezept: Tab Bars	266
5.9 Rezept: Tab-Bar-Status beibehalten	269
5.10 Zum guten Schluss: Tab-Bar-Controller im Interface Builder	273
5.11 Zusammenfassung	274
Ansichten und Animationen zusammenstellen	275
6.1 Ansichtshierarchien	275
6.2 Rezept: Die Ansichtshierarchie abrufen	277
6.3 Rezept: Unteransichten abfragen	278
6.4 Unteransichten verwalten	280
6.4.1 Unteransichten hinzufügen	280
6.4.2 Unteransichten umordnen und entfernen	280
6.4.3 Ansichts-Callbacks	281
6.5 Rezept: Ansichten mit Tags versehen und abrufen	281
6.5.1 Tags zur Suche nach Ansichten verwenden	282
6.6 Rezept: Ansichten benennen	284
6.7 Geometrie von Ansichten	287
6.7.1 Rahmen	288
6.7.2 Transformationen	289
6.7.3 Koordinatensysteme	289

6.8	Rezept: Mit Ansichtsrahmen arbeiten	290
6.8.1	Die Größe anpassen	291
6.8.2	Die Mittelpunkte von CGRect-Objekten	292
6.8.3	Weitere Hilfsmethoden	293
6.9	Eine Ansicht mit Grenzen zufällig verschieben	297
6.10	Rezept: Ansichten transformieren	299
6.10.1	Ansichten im Querformat zentrieren	301
6.11	Anzeige- und Interaktionsaspekte	302
6.12	UIView-Animationen	303
6.12.1	UIView-Animationsblöcke erstellen	303
6.12.2	Animations-Callbacks	304
6.13	Rezept: Ansichten ein- und ausblenden	304
6.14	Rezept: Ansichten austauschen	306
6.15	Rezept: Ansichten wenden	307
6.16	Rezept: Core Animation-Übergänge verwenden	310
6.17	Allgemeine Core Animation-Aufrufe	313
6.18	Übergänge mit Umblättereffekt	315
6.19	Rezept: Ansichten beim Erscheinen nachfedern lassen	317
6.20	Rezept: Bildansichten animieren	320
6.21	Zum guten Schluss: Spiegelungen zu Ansichten hinzufügen	321
6.21.1	Bessere Spiegelungen	322
6.22	Zusammenfassung	325
Mit Bildern arbeiten		327
7.1	Rezept: Bilder finden und laden	327
7.1.1	Bilddateien lesen	328
7.1.2	Bilddateien laden	331
7.2	Rezept: Auf Fotos im Fotoalbum zugreifen	332
7.2.1	Mit der Bildauswahl arbeiten	333
7.2.2	Unterstützung für 2.x-Systeme hinzufügen	334
7.2.3	Unterstützung für 3.x-Systeme hinzufügen	334
7.2.4	Videoauswahl	335
7.3	Rezept: Bilder vom Kamerafilm auswählen und bearbeiten	336
7.3.1	Bildbearbeitungsinformationen abrufen	337
7.4	Rezept: Fotos aufnehmen und ins Fotoalbum schreiben	339

7.5	Rezept: Bilder im Dokumentenordner speichern	342
7.6	Rezept: Bilder per E-Mail senden	343
7.7	Rezept: Fotos automatisch aufnehmen	345
7.8	Rezept: Eine benutzerdefinierte Kameraeinblendung verwenden	347
7.9	Rezept: Bilder in einer scrollbaren Ansicht anzeigen	350
7.10	Rezept: Eine mehrseitige Rollansicht mit mehreren Bildern erstellen	353
7.11	Rezept: Neue Bilder erstellen	355
7.12	Rezept: Vorschaubilder aus Bildern erstellen	358
7.13	Die Orientierung von Fotos korrigieren	361
7.13.1	Testbilder hinzufügen	364
7.14	Screenshots aufnehmen	364
7.15	Rezept: Direkt mit Bitmaps arbeiten	364
7.15.1	In einem Bitmapkontext zeichnen	365
7.15.2	Bildbearbeitung durchführen	367
7.15.3	Einschränkungen bei der Bildbearbeitung	368
7.16	Ein letzter Punkt: Graustufenbilder	372
7.17	Zusammenfassung	373
Gesten und Berührungen		375
8.1	Berührungen	375
8.1.1	Phasen	376
8.1.2	Berührungen und Ansichtsmethoden	377
8.1.3	Ansichten berühren	377
8.1.4	Mehrfachberührung	378
8.2	Rezept: Eine einfache Oberfläche mit Direktbearbeitung hinzufügen	378
8.3	Rezept: Die Bewegung einschränken	380
8.4	Rezept: Ansichten auf Berührungen testen	381
8.5	Rezept: Tests anhand einer Bitmap	383
8.6	Rezept: Oberflächen zur Direktbearbeitung dauerhaft machen	386
8.6.1	Den Status speichern	387
8.6.2	Den Status wiederherstellen	388
8.7	Rezept: Dauerhaftigkeit durch Archivierung	390
8.8	Rezept: Möglichkeiten zum Widerrufen hinzufügen	392
8.8.1	Einen Undo-Manager erstellen	392
8.8.2	Widerrufsmöglichkeiten in Kindansichten	392

8.8.3	Mit Navigationsleisten arbeiten	392
8.8.4	Undo-Elemente registrieren	393
8.9	Rezept: Schüttelgesteuerte Widerrufsmöglichkeiten hinzufügen	395
8.9.1	Einen Aktionsnamen für Widerruf und Wiederherstellung angeben	396
8.9.2	Unterstützung für die schüttelgesteuerte Bearbeitung hinzufügen	397
8.9.3	First Responder festlegen	397
8.10	Rezept: Auf dem Bildschirm zeichnen	398
8.11	Rezept: Linien berechnen	400
8.12	Rezept: Kreise erkennen	402
8.13	Rezept: Mehrfachberührungen erkennen	404
8.14	Rezept: Gesten erkennen	406
8.15	Ein letzter Punkt: Interaktives Zoomen und Drehen	411
8.16	Zusammenfassung	417
Steuerelemente erstellen und verwenden		419
9.1	Die Klasse UIControl	419
9.1.1	Arten von Steuerelementen	420
9.1.2	Steuerelementereignisse	420
9.2	Schaltflächen	422
9.3	Schaltflächen in Interface Builder hinzufügen	424
9.3.1	Grafik	425
9.3.2	Schaltflächen mit Aktionen verbinden	426
9.3.3	Schaltflächen, die keine sind	426
9.4	Eigene Schaltflächen in Xcode erstellen	427
9.5	Schaltflächentext mit mehreren Zeilen	430
9.6	Schaltflächen mit animierten Elementen versehen	431
9.7	Rezept: Schaltflächenreaktionen animieren	431
9.8	Mit Schaltern arbeiten	433
9.9	Rezept: Benutzerdefinierte Schieberegler hinzufügen	435
9.9.1	UISlider anpassen	436
9.9.2	Die Berechnung wirtschaftlicher gestalten	437
9.10	Rezept: Ein doppelt antippbares Steuerelement mit Unterteilungen erstellen	441
9.11	Unterklassen von UIControl erstellen	443
9.11.1	Berührungen nachverfolgen	444
9.11.2	Ereignisse ausgeben	444

9.12	Rezept: UITextField-Tastaturen entfernen	447
9.12.1	Texteigenschaften	448
9.12.2	Andere Textfeldeigenschaften	449
9.13	Rezept: UITextView-Tastaturen entfernen	450
9.14	Den Texteditor verbessern	452
9.15	Rezept: Texteingaben filtern	455
9.16	Rezept: Seitenindikatoren hinzufügen	457
9.17	Rezept: Eine anpassbare mehrseitige Rollansicht erstellen	460
9.18	Symbolleisten erstellen	465
9.18.1	Symbolleisten in Xcode erstellen	466
9.18.2	Tipps und Tricks zu Symbolleisten	468
9.19	Ein letzter Punkt: Intelligente Beschriftungen	469
9.20	Zusammenfassung	470
Benutzer benachrichtigen		471
10.1	Benutzer durch Benachrichtigungen direkt ansprechen	471
10.1.1	Einfache Benachrichtigungen erstellen	472
10.1.2	Delegierungen für Benachrichtigungen	473
10.1.3	Die Benachrichtigung anzeigen	474
10.1.4	Benachrichtigungsklassen	475
10.2	Rezept: Benachrichtigungen ohne Schaltflächen	475
10.3	Rezept: Modale Benachrichtigungen mit Ausführungsschleifen erstellen	477
10.4	Rezept: Texteingaben vom Benutzer anfordern	480
10.5	Rezept: Benachrichtigungsansichten mit variabler Anzahl von Argumenten	484
10.6	Rezept: Einfache Menüs darstellen	485
10.6.1	Rollbare Menüs	486
10.7	Text in Action-Sheets anzeigen	487
10.8	»Bitte warten«: Fortschrittsanzeige für Benutzer	488
10.8.1	UIActivityIndicatorView verwenden	489
10.9	Rezept: Eine Ansicht mit UIProgressView erstellen	489
10.10	Rezept: Benutzerdefinierte Überlagerungen erstellen	492
10.11	Antippbare Überlagerungen	493
10.12	Von oben eingeblendete Benachrichtigungen mit Orientierungswechsel	495

10.13 Rezept: Die Netzwerkanzeige verwenden	498
10.14 Anwendungen mit Badges versehen	498
10.15 Rezept: Einfache Audiobenachrichtigungen	500
10.15.1 Systemtöne	500
10.15.2 Vibration	501
10.15.3 Alarm	501
10.15.4 Verzögerungen	502
10.16 Ein letzter Punkt: Lautstärkebenachrichtigung anzeigen	503
10.17 Zusammenfassung	504
Tabellenansichten erstellen und verwalten	507
11.1 Einführung in UITableView und UITableViewController	507
11.1.1 Tabellen erstellen	508
11.1.2 Eine Delegation zuweisen	510
11.2 Rezept: Eine sehr einfache Tabelle erstellen	511
11.2.1 Die Tabelle füllen	511
11.2.2 Datenquellenfunktionen	512
11.2.3 Zellen wiederverwenden	512
11.2.4 Beispiel einer Schrifttabelle	513
11.2.5 Rezept: Die Hintergrundfarbe einer Tabelle ändern	515
11.2.6 Die Hintergrundfarbe nach der Position in der Tabelle festlegen	516
11.3 Eine Tabelle mit einem Hintergrundbild erstellen	517
11.4 Rezept: Unterschiedliche Zellentypen verwenden	518
11.5 Benutzerdefinierte Zellen in Interface Builder erstellen	521
11.5.1 Tipps zum Erstellen von benutzerdefinierten Zellen	523
11.5.2 Eigene Auswahlverhalten hinzufügen	524
11.6 Rezept: Abwechselnde Zellenfarben	525
11.7 Rezept: Benutzerdefinierte Zellen mit eingebauten Steuerelementen anlegen	526
11.8 Rezept: Den Status von Steuerelementen in benutzerdefinierten Zellen speichern	528
11.8.1 Die Wiederverwendung von Zellen sichtbar machen	531
11.9 Rezept: Tabellenzellen abhaken	532
11.10 Die Hervorhebung der Auswahl von Zellen entfernen	534
11.11 Hilfselemente für Einblenddreiecke verwenden	535

11.12 Rezept: Zellen löschen	537
11.12.1 Steuerelemente zum Entfernen anzeigen	538
11.12.2 Steuerelemente zum Entfernen ausblenden	538
11.12.3 Löschanforderungen verarbeiten	539
11.12.4 Zellen durchstreichen	539
11.12.5 Zellen hinzufügen	539
11.13 Rezept: Zellen umordnen	542
11.14 Rezept: Widerrufsmöglichkeiten zu Tabellen hinzufügen	544
11.14.1 Schüttelgesteuerte Bearbeitung ermöglichen	544
11.14.2 Schaltflächen zum Widerrufen und Wiederherstellen hinzufügen	545
11.14.3 Aktionen widerrufen und wiederherstellen	546
11.14.4 Den Widerruf von Tabellenoperationen vorbereiten	547
11.15 Tabellen sortieren	549
11.16 Rezept: Tabellen durchsuchen	551
11.16.1 Den Suchanzeigecontroller erstellen	552
11.16.2 Methoden für durchsuchbare Datenquellen erstellen	552
11.16.3 Delegierungsmethoden	554
11.17 Rezept: Tabellen in Abschnitte unterteilen	554
11.17.1 Eine Datenstruktur mit Abschnitten erstellen	555
11.17.2 Abschnitte und Zeilen zählen	556
11.17.3 Zellen zurückgeben	557
11.17.4 Titel für Überschriften erstellen	558
11.17.5 Einen Abschnittsindex erstellen	559
11.17.6 Abweichungen im Index beheben	559
11.17.7 Delegierungen in unterteilten Tabellen	560
11.18 Rezept: Gruppierte Tabellen erstellen	561
11.19 Rezept: Header und Footer anpassen	562
11.20 Gruppierte Tabellen mit verschiedenen Zellentypen und -höhen erstellen	565
11.20.1 Gruppierte Voreinstellungstabellen erstellen	566
11.21 Mehrfache Drehtabellen erstellen	569
11.21.1 UIPickerView-Ansichten erstellen	570
11.22 Rezept: Einen Picker mit Ansichten verwenden	573
11.23 Rezept: UIDatePicker verwenden	576
11.23.1 Die Datumsauswahl erstellen	576
11.24 Ein letzter Punkt: Datumsangaben formatieren	579
11.25 Zusammenfassung	583

Verbindungen mit GameKit und Bonjour	585
12.1 Rezept: Einfache GameKit-Dienste bereitstellen	585
12.1.1 GameKit-Einschränkungen für Bluetooth	586
12.1.2 Geräte-Einschränkungen	586
12.1.3 Sitzungen	587
12.1.4 Server, Clients und Peers	588
12.1.5 Die Verbindungsaufnahme mit dem Peer	588
12.1.6 Daten senden und empfangen	592
12.1.7 Statusänderungen	593
12.1.8 Eine GameKit-Hilfsklasse erstellen	594
12.2 Rezept: Hinter die Kulissen schauen	601
12.3 Rezept: Komplexe Daten mit GameKit übertragen	602
12.4 Rezept: Der Voice Chat-Dienst von GameKit	605
12.4.1 GameKit als Vermittler	605
12.4.2 Voice Chat implementieren	606
12.5 Rezept: Einen iPhone-Server mit Bonjour erstellen	608
12.6 Rezept: Einen Mac-Client für einen Bonjour-Dienst des iPhones erstellen	613
12.7 Rezept: Die Einschränkungen von GameKit umgehen	617
12.7.1 Die Zwischenablage des iPhones nutzen	617
12.7.2 Daten speichern	618
12.7.3 Daten abrufen	618
12.7.4 Verantwortungsvoller Umgang mit der Zwischenablage	619
12.8 Rezept: Gemeinsame Spiele auf iPhone-Geräten mithilfe von BonjourHelper	622
12.8.1 Bonjour-Namen und Ports registrieren	623
12.8.2 Duplexverbindungen	624
12.8.3 Daten lesen	624
12.8.4 Verbindungen schließen	624
12.9 »Online«-Verbindungen mit GameKit erstellen	632
12.10 Ein letzter Punkt: Dienste suchen	635
12.11 Zusammenfassung	639
Netzwerke	641
13.1 Rezept: Den Netzwerkstatus überprüfen	641
13.2 Rezept: Die Klasse UIDevice um die Netzwerkanbindung erweitern	643
13.3 Rezept: Änderungen des Verbindungszustands erkennen	646

13.4	Rezept: IP- und Hostinformationen abrufen	649
13.5	Rezept: Verfügbarkeit von Websites überprüfen	653
13.6	Rezepte: Synchrone Downloads	654
13.7	Rezept: Asynchrone Downloads	658
13.8	Rezept: Authentifizierungsanforderungen verarbeiten	663
13.9	Rezept: Den Schlüsselbund zum Speichern sensibler Daten verwenden	665
13.9.1	Der Schlüsselbund-Wrapper	665
13.9.2	Dauerhafte Speicherung von Schlüsselbunddaten	666
13.10	Daten mit POST hochladen	668
13.10.1	NSOperationQueue	668
13.11	Rezept: Daten hochladen	671
13.12	Rezept: Schlüsselbunde in mehreren Anwendungen verwenden	674
13.13	Rezept: XML-Daten in Baumstrukturen umwandeln	676
13.13.1	Einen Parserbaum erstellen	677
13.13.2	Die Baumergebnisse verwenden	679
13.13.3	Bäume einreißen	681
13.14	Rezept: Einen einfachen Webserver erstellen	682
13.15	Ein letzter Punkt: FTPHelper	686
13.16	Zusammenfassung	688
Gerätfähigkeiten		689
14.1	Rezept: Elementare Geräteinformationen abrufen	689
14.2	Gerätevoraussetzungen angeben	690
14.2.1	Geräteanforderungen hinzufügen	692
14.3	Rezept: Zusätzliche Geräteinformationen abrufen	693
14.4	Rezept: Den Ladezustand des Akkus überwachen	695
14.5	Rezept: Den Annäherungssensor aktivieren und deaktivieren	697
14.6	Rezept: Wo ist »oben«?	698
14.7	Rezept: Objekte anhand von Beschleunigungsmesswerten auf dem Bildschirm verschieben	700
14.8	Rezept: Die Geräteorientierung erkennen	703
14.9	Schüttelbewegungen mit Bewegungsereignissen erkennen	705
14.10	Rezept: Schüttelbewegungen direkt vom Beschleunigungsmesser ablesen	707
14.11	Ein letzter Punkt: Den verfügbaren Festplattenspeicher ermitteln	711
14.12	Zusammenfassung	712

Audio, Video und MediaKit	713
15.1 Rezept: Audiowiedergabe mit AVAudioPlayer	713
15.1.1 Einen Audioplayer initialisieren	713
15.1.2 Audiopegel überwachen	715
15.1.3 Wiedergabeposition bestimmen und wählen	716
15.1.4 Das Ende der Wiedergabe erkennen	717
15.2 Rezept: Schleifenwiedergabe	721
15.3 Unterbrechungen der Audiowiedergabe handhaben	723
15.4 Rezept: Wiedergabe auch im Standby-Modus	725
15.5 Audioaufnahme	727
15.6 Audioaufnahme mit Audio-Queue	732
15.7 Rezept: Videowiedergabe mit dem Media Player	738
15.8 Rezept: Videoaufnahme	740
15.9 Rezept: Filme auswählen und bearbeiten	744
15.10 Rezept: Audioauswahl mit dem MPMediaPickerController	746
15.11 Medienabfragen erstellen	750
15.11.1 Eine Abfrage erstellen	751
15.11.2 Prädikate verwenden	751
15.11.3 Geschwindigkeitsprobleme	752
15.12 Rezept: MPMusicPlayerController verwenden	754
15.13 Ein letzter Punkt: Zusätzliche Eigenschaften des VideoPlayers	759
15.14 Zusammenfassung	759
Push-Benachrichtigungen	761
16.1 Einführung in Push-Benachrichtigungen	761
16.1.1 Wie funktionieren Push-Benachrichtigungen?	762
16.1.2 Unterstützung für mehrere Provider	763
16.1.3 Sicherheit	764
16.1.4 Einschränkungen von Push-Benachrichtigungen	765
16.1.5 Ein Push-System einrichten	765
16.1.6 Einen neuen Anwendungsbezeichner erstellen	765
16.1.7 Ein SSL-Zertifikat anfordern	766
16.1.8 Push-spezifische Profile	768

16.2	Eine Anwendung registrieren	769
16.2.1	Das Geräte-Token abrufen	770
16.2.2	Auf Fehler bei der Token-Anforderung reagieren	771
16.2.3	Auf Benachrichtigungen reagieren	771
16.3	Rezept: Das Grundgerüst eines Push-Clients	773
16.4	Nutzdaten für Benachrichtigungen erstellen	779
16.4.1	Lokalisierte Benachrichtigungsdialogfelder	780
16.4.2	Das Dictionary ins JSON-Format umwandeln	780
16.4.3	Eigene Daten	781
16.4.4	Daten beim Start empfangen	782
16.5	Rezept: Benachrichtigungen senden	783
16.5.1	Sandbox- und Produktionsumgebung	784
16.6	Rezept: Push-Benachrichtigungen im Einsatz	789
16.7	Der Feedback-Dienst	793
16.8	Push-Benachrichtigungen beim Entwurf berücksichtigen	795
16.9	Zusammenfassung	796

Core Location und MapKit **797**

17.1	Wie funktioniert Core Location?	797
17.1.1	GPS-Ortung	798
17.1.2	SkyHook-WiFi-Ortung	798
17.1.3	Funkmastenortung	799
17.1.4	Internetprovider-Ortung	799
17.1.5	Die Methoden kombinieren	799
17.2	Rezept: Core Location kurz und bündig	800
17.2.1	Eigenschaften von Ortungsdaten	802
17.3	Rezept: Die Geschwindigkeit messen	804
17.4	Rezept: Geschwindigkeit und Abstand berechnen	805
17.5	Rezept: Die Nordrichtung bestimmen	807
17.6	Rezept: Adressen durch Reverse Geocoding ermitteln	810
17.7	Rezept: Den Ort im Kartenbild anzeigen	812
17.7.1	Die bestmögliche Positionsangabe finden	813
17.8	Rezept: Anmerkungen zum Standort hinzufügen	816
17.9	Rezept: Kartenanmerkungen erstellen	818
17.9.1	Anmerkungen erstellen, hinzufügen und entfernen	819
17.9.2	Anmerkungsansichten	820

17.9.3	Anmerkungsansichten anpassen	820
17.9.4	Auf das Antippen von Anmerkungs Schaltflächen reagieren	822
17.10	Ein letzter Punkt: Geocoding	827
17.11	Zusammenfassung	831
Verbindung mit dem Adressbuch		833
18.1	Rezept: Mit dem Adressbuch arbeiten	833
18.1.1	AddressBookUI	834
18.1.2	AddressBook	834
18.1.3	ABRecord-Strings abrufen und festlegen	835
18.1.4	Einfache Datumseigenschaften	837
18.1.5	Mehrwertige Datensatzeigenschaften abrufen und festlegen	838
18.1.6	Eigenschaften für Adressen und Instant Messaging	841
18.1.7	Mit Adressbuchbildern arbeiten	844
18.1.8	Datensätze erstellen, hinzufügen und löschen	845
18.1.9	Kontakte suchen	846
18.1.10	Mit Gruppen arbeiten	847
18.1.11	ABContact, ABGroup und ABContactsHelper	849
18.2	Rezept: Das Adressbuch durchsuchen	850
18.3	Rezept: Zugriff auf Bilddaten	852
18.4	Rezept: Personen auswählen	854
18.5	Rezept: Die Eigenschaften in der Kontaktauswahl einschränken	856
18.6	Rezept: Neue Kontakte hinzufügen	858
18.7	Rezept: Vorhandene Kontakte bearbeiten	860
18.8	Rezept: ABUnknownPersonViewController	862
18.9	Ein letzter Punkt: Zufallsbilder hinzufügen	864
18.10	Zusammenfassung	867
Core Data		869
19.1	Einführung in Core Data	869
19.1.1	Modelldateien erstellen und bearbeiten	870
19.1.2	Headerdateien erstellen	871
19.1.3	Einen Core Data-Kontext erstellen	872
19.1.4	Neue Objekte hinzufügen	874
19.1.5	Die Datenbank abfragen	876
19.1.6	Änderungen erkennen	877
19.1.7	Objekte entfernen	878

19.2	Rezept: Core Data als Datenquelle für Tabellen verwenden	881
19.3	Rezept: Core Data in Suchtabellen	884
19.4	Rezept: Datenbearbeitung in Core Data-Tabellen	887
19.5	Rezept: Widerrufs- und Wiederherstellungsmöglichkeiten in Core Data-Tabellen hinzufügen	890
19.6	Zusammenfassung	893
StoreKit: Anwendungsinterner Produktverkauf		895
20.1	Erste Schritte mit StoreKit	895
20.2	Test-Accounts erstellen	897
20.3	Neue anwendungsinterne Produkte erstellen	899
20.3.1	Den Abschnitt zur Preisgestaltung ausfüllen	899
20.3.2	Produktangaben hinzufügen	900
20.3.3	Einen Screenshot der Verkaufsoberfläche einreichen	902
20.3.4	Entwicklergenehmigung	902
20.4	Die Anwendung einreichen	903
20.5	Die grafische Benutzeroberfläche gestalten	904
20.6	Zusatzprodukte verkaufen	906
20.6.1	Vor dem Test vom iTunes-Account abmelden	907
20.6.2	Die Steuerung nach dem Verkaufsvorgang zurückgewinnen	907
20.6.3	Kaufvorgänge registrieren	909
20.6.4	Einkäufe gebührenfrei wiederholen	910
20.6.5	Mehrere Artikel kaufen	911
20.6.6	Verzögerungen beim Registrieren von Kaufvorgängen	911
20.7	Kaufbestätigungen überprüfen	911
20.8	Zusammenfassung	914
Bedienungshilfen und andere iPhone OS-Dienste		915
21.1	VoiceOver zu Anwendungen hinzufügen	915
21.1.1	Bedienungshilfen in Interface Builder	916
21.1.2	Bedienungshilfen im Code einrichten	919
21.1.3	Bedienungshilfen im Simulator testen	919
21.1.4	Bedienungshilfen auf dem iPhone testen	920

21.2	Rezept: Eigene Einstellungs-Bundles hinzufügen	923
21.2.1	Das Programm »Einstellungen«	924
21.2.2	Vermeiden Sie sensible Informationen	925
21.2.3	Das Einstellungsschema	925
21.2.4	Ein Einstellungs-Bundle definieren	926
21.2.5	Einstellungen und Benutzer	930
21.2.6	Benutzervoreinstellungen abrufen	931
21.3	Rezept: URL-gestützte Dienste erstellen	931
21.3.1	URL-Schemas verwenden	932
21.3.2	Nachteile von Diensten	932
21.3.3	Anwendungsübergreifende Eigenwerbung	933
21.3.4	Schemaregistrierung: Den URL deklarieren	933
21.3.5	Schemaregistrierung: Die Handler-Methode hinzufügen	934
21.3.6	Die Steuerung an die aufrufende Anwendung zurückgeben	935
21.3.7	Eigene Schemas implementieren	936
21.4	Zusammenfassung	938
	Schlüssel in Info.plist	939
	Stichwortverzeichnis	943