



## Einführung in die Entwicklung von iPhone Applikationen mit Objective-C und XCode

Mit iPhone und dem „App Store“ hat Apple einen rasant wachsenden Markt geschaffen, der es Entwicklern leicht macht, eigene Apps für das iPhone und das iPad zu veröffentlichen. Doch bevor die Entwicklung starten kann, gibt es viel Neues zu lernen: die Programmiersprache Objective-C ist ebenso vorgegeben wie die Entwicklungswerkzeuge. Mit "Cocoa Touch" bietet Apple außerdem eine Vielzahl von APIs zur Umsetzung des iPhone-typischen Look & Feel an.

Wir geben euch eine praktische Einführung in die Entwicklung von iPhone-Apps. Dazu gehört eine grundlegende Einführung in die Programmiersprache Objective-C sowie die Entwicklungswerkzeuge XCode und Interface Builder. Außerdem werden wir einige Konzepte wie den UINavigationController zur Informationsdarstellung auf dem iPhone vorstellen. Die Übungen bieten einen praktischen Einstieg in die vorgestellten Themen und Technologien bieten.

Zum Ende des Praktikums wird eine in Eigenarbeit zu erledigende Praktikumsaufgabe gestellt. Wir gehen davon aus, dass diese Aufgabe innerhalb von 3 – 4 Tagen bearbeitet werden kann. Eine erfolgreiche Abnahme der Aufgabe ist Voraussetzung für die Scheinvergabe (s.u. „Anrechenbarkeit“).

### **Ort & Termin**

23. – 25. März jeweils von 9.00 – 17.00 Uhr auf dem Gelände des Fachbereichs Informatik in Hamburg-Stellingen (D-220 und Rechnerräume). Eine Anfahrtsbeschreibung finden Sie unter <http://swt-www.informatik.uni-hamburg.de/contact/>.

Der Termin für die Abnahme der Praktikumsaufgabe wird individuell vereinbart.

### **Teilnehmerkreis**

Das Praktikum wendet sich sowohl an Studierende der (Wirtschafts-)Informatik als auch an Praktiker aus der Industrie, die die Entwicklungen von „Apps“ in einem universitären Kontext kennenlernen wollen. Wir setzen gute Kenntnisse in Java voraus.

### **Anrechenbarkeit**

Für eine Anrechenbarkeit mit 3 Credit Points/2 SWS im freien Wahlbereich der Master-Studiengänge Informatik und Wirtschaftsinformatik ist die Teilnahme und die Bearbeitung einer Praktikumsaufgabe erforderlich.

Über weitere Anrechnungsmöglichkeiten - etwa in den Bachelorstudiengängen Informatik, Wirtschafts- informatik oder Software-Systementwicklung - entscheidet der jeweilige Prüfungsausschussvorsitzende.

### **Kosten**

Für Studierende ist die Teilnahme kostenfrei. Teilnehmer aus der Industrie zahlen pro Veranstaltung jeweils eine Gebühr von 400,- €.

### **Anmeldung**

Die Anmeldung erfolgt formlos per e-mail an [gryczan@informatik.uni-hamburg.de](mailto:gryczan@informatik.uni-hamburg.de) und verpflichtend in Stine.

Studierende melden sich bitte mit Namen, Studienrichtung, Semesterzahl und Matrikelnummer an. Für die Anmeldung von Teilnehmern aus der Industrie benötigen wir: Name des Teilnehmers, Rechnungsadresse des Unternehmens.

### **Noch Fragen?**

Für weitere Informationen stehen wir gerne unter der genannten e-mail Adresse zur Verfügung.