

Übungsblatt 4

Abgabe

Alle Aufgaben können Sie auch zu zweit erledigen. In diesem Fall müssen beide Studenten eine zusammen.txt mitabgeben, in der die Uniworx-Kennungen beider Studenten genannt sind. Geben Sie Ihre Lösung bis zum 14.11.2012 12:00 Uhr in Uniworx ab.

Comme Toujours

Unter <http://goo.gl/POA8r> 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).

Aufgabe 1

- a) Machen Sie sich mit dem App Life Cycle anhand dieser [Grafik](#) und der [Dokumentation](#) vertraut. Überlegen Sie sich, welche Zustände in welchen Use Cases relevant sind (z.B. eingehender Telefonanruf, Push Notifications, Multitasking).
- b) Machen Sie sich mit den [Objective-C Coding Conventions](#) vertraut.
- c) Setzen Sie sich mit dem XCode Debugger auseinander. Setzen Sie Breakpoints, versuchen Sie die Reihenfolge der involvierten Methoden zu verstehen und lesen Sie die Werte von Variablen zur Laufzeit aus. Es bietet sich an, diese Aufgabe parallel zur Aufgabe 2 zu erledigen.

Fassen Sie Ihre wichtigsten Erkenntnisse zu den Aufgaben 1a), 1b) und 1c) zusammen. Geben Sie hierfür eine PDF ab (max. 1 Seite).

Aufgabe 2

Erstellen Sie eine iOS Anwendung mit den folgenden Eigenschaften.

- Die App erkennt 3 unterschiedliche Arten von User Input Ihrer Wahl (z.B. Gestures, Accelerometer, Text, UI Controls). Verwenden Sie keine Elemente, die in den bisherigen Übungsblättern gefordert waren.
- Basierend auf den 3 Input-Arten reagiert die App mit 3 unterschiedlichen Animationen. Verwenden Sie dabei auch options, delay und completion. Für die Animationen können Sie beliebige Bildschirminhalte verwenden, z.B. PNGs aus dem Internet. (Denken Sie daran, dass die PNGs bei der Abgabe auch im Projekt sein müssen.)
- (Optional) Geben Sie außerdem Sound aus.
- Die Struktur der Anwendung (z.B. Single View, Tabbed) bleibt Ihnen überlassen.

Aufgabe 3 (optional)

Im 2. Übungsblatt haben Sie eine Navigation-basierte Anwendung erstellt. In der Detail View haben Sie dem Nutzer die Möglichkeit gegeben, das Objekt zu bewerten (z.B. mit einem Slider). Speichern Sie die Bewertung des Nutzers nun persistent, so dass die Bewertung bestehen bleibt, wenn man die Detail View verlässt und später erneut anzeigt. Recherchieren Sie hierfür z.B. folgende Komponenten:

- UserDefaults
- plist
- CoreData