

[Pdf free] Apps fr iOS 9 professionell entwickeln: Sauberen Code schreiben mit Objective-C und Swift. Stabile Apps programmieren. Techniken Methoden von Grund auf verstehen

Apps fr iOS 9 professionell entwickeln: Sauberen Code schreiben mit Objective-C und Swift. Stabile Apps programmieren. Techniken Methoden von Grund auf verstehen

Von Thomas Sillmann

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #250937 in eBooksVerffentlicht am: 2015-11-09Erscheinungsdatum: 2015-11-09File Name: B017EA4VX0 | File size: 48.Mb

Von Thomas Sillmann : Apps fr iOS 9 professionell entwickeln: Sauberen Code schreiben mit Objective-C und Swift. Stabile Apps programmieren. Techniken Methoden von Grund auf verstehen before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Apps fr iOS 9 professionell entwickeln: Sauberen Code schreiben mit Objective-C und Swift. Stabile Apps programmieren. Techniken Methoden von Grund auf verstehen:

Kundenrezensionen
 Hilfreichste Kundenrezensionen
 17 von 19 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Gemischter Eindruck
 Von F. Meyer
 Habe jetzt schon fast ein Drittel des Buches durch. In der Einleitung wird erklärt, dass das Buch sich an Leute richtet, die schon mal programmiert haben. Das scheint soweit auszugehen, die Erklärung zu Objective-C ist nachvollziehbar. Was aber sofort auffällt sind die vielen Rechtschreibfehler und Fehler wie Codeschnipsel, wie z.B. die Erklärung zu einer Methode addUpNumber, die im Text nur mit addNumber erklärt wird. Das verwirrt. Ebenso, wie die Erklärung, dass die Codebeispiele in Englisch sind, so wird die Bunchklasse "vehicle" genannt. Auch in den Screenshots ist überall von vehicle die Rede, ebenso in den Codebeispielen. Nur im Text wird die Klasse auf einmal "Auto" genannt. Ich stelle mir vor, dass gerade Leute, die wirklich kaum Erfahrung mit Programmierung haben, dabei regelmäßig durcheinander kommen. Daneben kommen noch jede Menge Fehler der Art vor, dass Artikel im Satz doppelt stehen usw. Das Buch ist sehr dick - also viel Text und viel zu redigieren. Und es deckt einen weiten Themenbereich ab (soweit man das nach einem Drittel und dem Studium des Inhaltsverzeichnis beurteilen kann), aber bei den Fehlern, wie sie vorkommen, bleibt die Befürchtung, dass Inhalte entweder nicht nur schlecht geschrieben sondern schlecht recherchiert sind oder einfach die Beispiele nicht funktionieren, weil nicht alle Tippfehler und Inkonsistenzen beseitigt wurden. Wie gesagt, ich habe das Buch noch nicht ganz durch, und bisher habe ich - hoffentlich - solche Fehler immer erkannt. Ich finde nur, wenn ein Buch schon die zweite Auflage hat, sollte sowas nicht vorkommen. Immerhin verlangt der Verlag knapp EUR 50 für das Produkt. Da sollte eine gewisse Qualität einfach gegeben sein.

3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gehrt ins Bücherregal und vor die Nase!
 Von D. Bocksteger
 Auf nicht ganz 700 Seiten führt euch Herr Sillmann in die Entwicklung von iOS Apps mit Objective-C und Swift ein und zeigt euch zusätzlich, wie sich Erweiterungen für die Apple Watch realisieren lassen.

Zum Inhalt
 Thomas Sillmann, bereits bekannt als Autor vom Buch Swift im Detail, hat mit diesem Buch das umfassende Gegenstück dazu veröffentlicht, welches sich an Einsteiger, aber auch an fortgeschrittene Entwickler richtet. Ganz egal, ob ihr also bereits für iOS Apps entwickelt, von einer anderen Sprache zu Swift bzw. Objective-C wechselt, oder ob ihr Neueinsteiger auf dem gesamten Gebiet der Softwareentwicklung seid. Dieses Buch, richtet sich an jeden von euch. Begonnen wird mit der Geschichte von iOS, den zur Verfügung stehenden Geräten und anknüpfend daran geht es mit den Sprachgrundlagen von Objective-C. brigens lernt ihr hier auch bereits die Human Interface Guidelines von Apple kennen. In meinen Augen ein sehr großer Pluspunkt, dass so direkt zu Beginn auf diese Richtlinien hingewiesen wird. Im Rahmen der Einführung in Objective-C lernt ihr alles kennen, was zu loslegen von Nuten ist. Ganz egal ob es sich um die Vorstellung von Xcode handelt, darum zu verstehen, wie Objective-C Code grundlegend aufgebaut ist, oder darauf, später Klassen, Erweiterungen oder Blöcke zu verwenden. All das wird von diesem Themengebiet abgedeckt, um loszulegen mit Objective-C die erste eigene App zu realisieren. Darauf folgt dann der nächste Themenkomplex, welcher euch einen Überblick über die Programmierung mit Swift bietet, der neuen Programmiersprache von Apple für iOS und Mac OS X. Auch hier geht es um Datentypen der Sprache, Methoden, Klassen, Erweiterungen bestehender Klassen und vielem mehr. Zusätzlich bietet das Buch hier einen Einblick in eines der großen Unterschiede zwischen Swift und Objective-C, Optionals. Daran knüpft ein Kapitel an, dass euch alle grundlegenden Technologien von iOS etwas näher bringt. Das UIKit, Foundation Framework, Fehlerbehandlung oder auch Fast Enumeration sind danach keine Fremdwörter mehr für euch. Alle weiteren Kapitel möchte ich euch nicht vorweg nehmen, aber ich kann euch sagen es warten noch Unmengen an praktischen Fallbeispielen auch in Bezug auf die Apple Watch auf euch, die ausprobiert werden wollen.

Mein Fazit
 Wie es auf dem Buchrücken bereits geschrieben steht, handelt es sich bei dem Buch um ein absolut vollwertiges Standardwerk. Ihr bekommt einen guten Einblick in alle Bereiche, die auf eurem Weg zum iOS Guru auf euch warten. Worauf wartet ihr also noch? Ab damit ins Bücherregal bzw. vor eure Nase!

2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. für Einsteiger wie auch Professionals geeignet
 Von T. Bendig
 Auch in seinem neuesten Buch schafft es Thomas Sillmann die Entwicklung für iOS9 für jeden verständlich und einfach zu vermitteln. Das Buch ist perfekt für Einsteiger und Leute mit Erfahrung. Ich bin kein Einsteiger und nutze das Buch als Nachschlagewerk für die teilweise nicht bekannten Änderungen in iOS9 und natürlich für die Entwicklung von Apple Watch Apps. Besonders hilfreich ist auch das detaillierte Kapitel über Xcode in dem genauer auf Themen wie Debugging, Refactoring und die Xcode Bestandteile eingegangen wird und man vom Profi viele Tips bekommt. Denn auch wenn man bereits ein erfahrener Entwickler ist lernt man nie aus und kann von Kollegen lernen und sich so das ein oder andere anschauen. Mit Unittesting deckt der Autor dann auch das ganze Spektrum der Entwicklung ab und bietet so ein Werk das nicht aufbauend ist sondern als Stand-alone Werk gesehen werden kann. Somit geeignet zum durcharbeiten oder als Nachschlagewerk für die tägliche Arbeit. Der angenehme Schreibstil des Autor ist Fachbuch untypisch, oft sind solche Fachbücher eher nüchtern geschrieben und schwer zum durcharbeiten geeignet. Was ich mir wünsche für die Zukunft sind z.B. themenbezogene deep-dive Bücher (z.B. deep-dive in CoreData oder CloudKit etc) vom Autor.

Kurzbeschreibung- Für fortgeschrittene iOS-App-Entwickler und für Entwickler, die in die Programmierung für iOS einsteigen wollen- Zum Lernen, zum Nachschlagen, für den letzten Schliff zum Profi- Alle Code-Listings sowohl für

Swift als auch für Objective-C- Auf der Website des Autors finden Sie einige Basisklassen, aufgebaut aus den Code-Beispielen aus dem Buch. Dieses Standardwerk bietet einen vollständigen Überblick über alle wichtigen und essenziellen Methoden und Techniken in der iOS-Entwicklung. Autor Thomas Sillmann zeigt Ihnen dabei nicht nur, wie Sie Apps für iOS programmieren, sondern wie Sie professionelle Apps auf Basis einer sauberen Code-Basis entwickeln. Angefangen mit zwei umfassenden Praktika zu den Programmiersprachen Swift und Objective-C stellt Ihnen das Buch die Entwicklungsumgebung Xcode, das MVC-Pattern, View-Controller und Views sowie die Datenhaltung unter iOS im Detail vor. Daneben erfahren Sie alles über die Umsetzung und Erstellung von Local und Push Notifications, lernen alle verfügbaren Arten von Extensions kennen und erhalten einen Rundumblick über die Entwicklung von Apps für die Apple Watch. Abgerundet wird das Buch mit den Themen Unit- und Performance-Tests, Arbeiten mit Git und Veröffentlichung der eigenen App im App Store. Am Ende können Sie eigene professionelle Anwendungen für iPhone, iPad und Apple Watch entwickeln, warten und sinnvoll erweitern.

AUS DEM INHALT //
Objective-C und Swift: Grundlagen Besonderheiten // Programmieren für iOS: Frameworks, Aufbau Funktionsweise einer App // Xcode: Aufbau, Struktur, Debugging Refactoring // Model-View-Controller (MVC) // View-Controller Views: Aufbau Funktionsweise, Arbeit mit dem Interface Builder // Model Datenhaltung: Benutzereinstellungen, Zugriff auf das Dateisystem, Core Data // Local Push Notifications // Extensions umsetzen // Apps für die Apple Watch // Unit- und Performance-Tests // Versionierung mit Git // Veröffentlichung im App-Store

Kurzbeschreibung- Für fortgeschrittene iOS-App-Entwickler und für Entwickler, die in die Programmierung für iOS einsteigen wollen- Zum Lernen, zum Nachschlagen, für den letzten Schliff zum Profi- Alle Code-Listings sowohl für Swift als auch für Objective-C- Auf der Website des Autors finden Sie einige Basisklassen, aufgebaut aus den Code-Beispielen aus dem Buch. Dieses Standardwerk bietet einen vollständigen Überblick über alle wichtigen und essenziellen Methoden und Techniken in der iOS-Entwicklung. Autor Thomas Sillmann zeigt Ihnen dabei nicht nur, wie Sie Apps für iOS programmieren, sondern wie Sie professionelle Apps auf Basis einer sauberen Code-Basis entwickeln. Angefangen mit zwei umfassenden Praktika zu den Programmiersprachen Swift und Objective-C stellt Ihnen das Buch die Entwicklungsumgebung Xcode, das MVC-Pattern, View-Controller und Views sowie die Datenhaltung unter iOS im Detail vor. Daneben erfahren Sie alles über die Umsetzung und Erstellung von Local und Push Notifications, lernen alle verfügbaren Arten von Extensions kennen und erhalten einen Rundumblick über die Entwicklung von Apps für die Apple Watch. Abgerundet wird das Buch mit den Themen Unit- und Performance-Tests, Arbeiten mit Git und Veröffentlichung der eigenen App im App Store. Am Ende können Sie eigene professionelle Anwendungen für iPhone, iPad und Apple Watch entwickeln, warten und sinnvoll erweitern.

AUS DEM INHALT // Objective-C und Swift: Grundlagen Besonderheiten // Programmieren für iOS: Frameworks, Aufbau Funktionsweise einer App // Xcode: Aufbau, Struktur, Debugging Refactoring // Model-View-Controller (MVC) // View-Controller Views: Aufbau Funktionsweise, Arbeit mit dem Interface Builder // Model Datenhaltung: Benutzereinstellungen, Zugriff auf das Dateisystem, Core Data // Local Push Notifications // Extensions umsetzen // Apps für die Apple Watch // Unit- und Performance-Tests // Versionierung mit Git // Veröffentlichung im App-Store

über den Autor und weitere Mitwirkende
Thomas Sillmann ist leidenschaftlicher iOS-App-Entwickler, Trainer und Autor. Mit seiner Begeisterung für das Schreiben hat er bereits zwei sehr erfolgreiche Fachbücher und auch einige Kurzgeschichten veröffentlicht. Thomas lebt und arbeitet in Aschaffenburg.