

Bericht vom iPhone TechTalk in Berlin

✘ Als registrierter Apple-Developer durfte ich am ersten iPhone TechTalk in Berlin teilnehmen. Da die Implementierung mobiler Anwendungen oder mobiler Varianten von Internetservices zukünftig auch für Shopbetreiber interessant sein wird, gebe ich im Folgenden einen kurzen Überblick über die behandelten Inhalte.

Ein Bericht für fortgeschrittene Entwickler vom TechTalk.

Usability - Besonderheiten beim Design einer mobilen iPhone-Applikation

Ein übersichtliches und gut zu bedienendes Design ist ausschlaggebend für Erfolg oder Mißerfolg einer mobilen Anwendung. Aus diesem Grund sollten vor allem keine überflüssigen Funktionalitäten angeboten und die Anzahl notwendiger Nutzereingaben minimiert werden.

Ein Beispiel: Möchte ich mir die Onlineshops in meiner jetzigen Umgebung mit dem iPhone ansehen, sollte der jetzige Standort (aus den GPS-Koordinaten des iPhones) als Vorgabewert in der Sucheingabemaske hinterlegt sein, statt diese unausgefüllt zu lassen und somit eine Nutzereingabe zu erzwingen.

Tools - Welche Werkzeuge stellt Apple zum Programmieren einer iPhone-Applikation zur Verfügung

Apple hat eine wirklich umfassende Entwicklungsumgebung erstellt, die jeglichen Einsatzzweck mit unterschiedlichsten Komponenten unterstützt. Systemvoraussetzung ist jedoch ein Mac mit dem neuesten Betriebssystem Mac OS X Leopard.

Der Download des iPhone Development Packages beinhaltet das iPhone SDK (Frameworks und Bibliotheken), die Entwicklungsumgebung XCode, den Interface-Builder zur Entwicklung der Bedienungs Oberfläche und einen Simulator zum Test der Applikation in Testumgebungen auch ohne iPhone. Zudem gibt es noch Tools zur Performancemessung und zur Organisationsunterstützung.

HowTo - Wie funktioniert das iPhone SDK?

Diesbezüglich kann man nur auf diverse Tutorials und Hilfe-Blogs verweisen, da dies ein sehr umfassendes Thema ist, das man nicht in einem einzigen Blogbeitrag erfassen kann. Hier dazu einige weiterführende Links:

iPhone-Dev Blog

Wie installiere ich das iPhone SDK

iPhone Dev SDK Forum

Apple iPhone Dev Center

iPhone SDK für Anfänger

Cocoa is my girlfriend

Performance - Welche Besonderheiten bzgl. des Ressourceneinsatzes sind zu beachten

✘ Da das iPhone weder die Ausmaße noch die Leistungsfähigkeit eines Laptops oder gar eines Desktop-Computers hat, muss bei der Programmierung ein besonderes Augenmerk auf den Ressourcenverbrauch gelegt werden.

Vor allem das Zulaufen des relativ kleinen Arbeitsspeichers stellt hier erfahrungsgemäß ein Problem dar. Ähnlich verhält es sich mit der Akkulaufzeit. Ständige Checks, ob beispielsweise eine Wi-Fi Verbindung verfügbar ist oder ob neue Informationen auf dem Server vorhanden sind, belasten den Akku möglicherweise überflüssig.

Aus diesem Grund haben alle gängigen iPhone-Apps einen Aktualisieren-Button, was aus Usability-Sicht natürlich ein kleines Manko darstellt. Allein deswegen sollte man sich vor dem Start intensiv mit Design-Patterns der Programmierung mit Objective-C und dem Cocoa Framework auseinandersetzen, um Fehler direkt zu vermeiden.

Publikation - Wie kann ich meine Anwendung unter die Leute bringen

Ist meine Applikation endlich fertig, bietet Apple dem Entwickler die Möglichkeit, das Programm über den in iTunes integrierten Appstore zu vertreiben. Vor der Übermittlung können eine Beschreibung, eine Kategorisierung sowie der Preis festgelegt werden. Pro Download kann der Entwickler somit eine Provision erhalten.

Nach der Übermittlung in den Appstore erfolgt eine Prüfung, die, wie mir andere Entwickler berichteten, allerdings bis zu 3 Monaten dauern kann. Auch gab es bereits zahlreiche Berichte darüber, dass Apple fertige Applikationen nicht zugelassen hat, da diese angeblich in Konkurrenz zu integrierten iPhone-Anwendungen standen...

Somit bleibt es spannend, welche sinnvollen Applikationen zukünftig entstehen werden, vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass Google mit dem mobilen Open Source Betriebssystem "Android" bereits zum Angriff bläst. Wir halten Sie auf dem Laufenden!