

Praktikum – iOS-Entwicklung

Wintersemester 2019/20

Prof. Dr. Linnhoff-Popien

Markus Friedrich, Christoph Roch

Organisation

Ansprechpartner

Vorlesung & Organisation

Markus Friedrich (markus.friedrich@ifi.lmu.de)

Christoph Roch (christoph.roch@ifi.lmu.de)

Projektphase

Jonas Blenninger

Felix Wohnhaas

Fabian Frey

Ziel der Veranstaltung

Wir möchten euch mit der Entwicklung von iOS-Apps vertraut machen.

Dazu gibt es:

- Ein (freiwilliges) Tutorium, in dem Grundlagen vermittelt werden
- Einen großen Praxisteil, in dem Gelerntes zusammen mit Kommilitonen in einem Projekt angewandt wird.

Vergütung

6 ECTS

Bewertet wird:

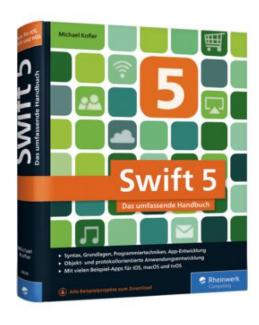
- Code der programmierten App
- Mündliche Prüfung zum Projekt
- Teamwork im Projektverlauf

Wichtig: Es gibt Einzelnoten!

"Nach der ersten (Vor)Besprechung einer jeden Veranstaltung sollen die endgültigen Teilnehmer feststehen. Es gilt, dass jeder Student, der einen Platz im Seminar bzw. Praktikum angenommen hat, diesen Platz auch belegt. Es gibt keine Möglichkeit mehr die Veranstaltung zu verlassen, ohne dass die Teilnahme als nicht erfolgreich (5.0) gewertet wird. Zudem wird eine Malusregelung eingeführt, so dass sich das Abspringen bzw. Nicht-Erscheinen in zukünftigen Zentralanmeldungen negativ auswirkt."

=> Bis Freitag, 18.10. EOB noch möglich

Literatur



Ansonsten:

https://developer.apple.com

Michael Kofler

Swift 5: Das umfassende Handbuch. 2019

Ausrüstung

Wir haben Hardware (MacBooks & iPhones), die entweder

Wochenweise ausgeliehen werden kann oder

Wir haben **nicht** genug IPhones, um jeden Studenten auszustatten. Für AR Apps empfehlen wir deshalb, dass bereits genug IPhones im Team zur Verfügung stehen.

• Für jeweils einen Tag verliehen werden für die Arbeit vor Ort (Oettingenstraße, z.B. in G010)

Hardwareausgabe am Di, 22.10. 10 Uhr, E007

Gruppeneinteilung

Gewünschte Gruppengröße: 4



• Bitte baldmöglichst (bis Freitag) hier eintragen:

https://tinyurl.com/yyownj9p

Ebenso: Hardwarebedarf eintragen!

KW	Datum	Vorlesung	Projekt
	16.10.	Einführung & Organisation	Gruppeneinteilung (Google Sheet, bis 18.10.)
	23.10.	Swift: Basics & Wichtige Konzepte	1. Tutortreffen: Arbeitsmittel (Git,)
	30.10.	UI Kit & Swift UI	2. Tutortreffen: App Idee + Features Diskussion
	06.11.	Sprite Kit	Präsentation: App Idee + Features
	13.11.	Storage + Sensors	
	20.11.	Communication & Messaging	3. Tutortreffen / DIGICON!
	27.11.	Scene Kit + AR I	
	04.12.	Scene Kit + AR II	
	11.12.		Präsentation: Zwischenergebnisse
	18.12.		
	08.01.		
	15.01.		4. Tutortreffen
	22.01.		5. Tutortreffen
	29.01.		Prüfung
	05.02.		Abschlussveranstaltung (App Messe)

Projektideen - Vorgehen

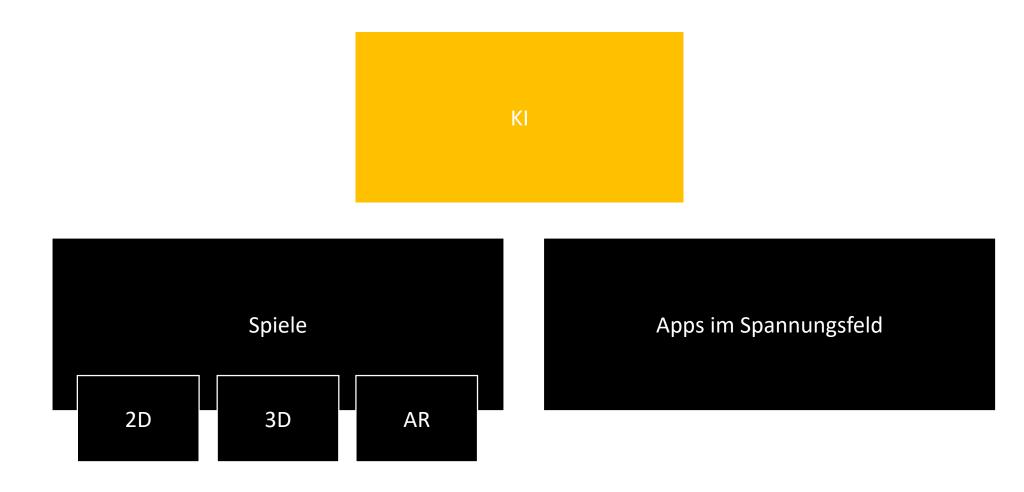
Klassisch: Erst Idee, dann iOS spezifische Umsetzung

Alternativ: Ideen aus verfügbaren Features ableiten

Vorsicht vor Featureitis ©



Projektkategorien

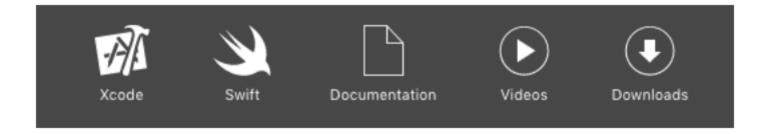


iOS Nutzen...

Nutzt die Ideenfindungszeit um herauszufinden:

Was kann die Plattform überhaupt?

• Unter https://developer.apple.com/develop findet ihr:



Projektideen – Brainstorming

• Ein 2D Spiel mit Bewegungssteuerung (SpriteKit + CoreMotion)

 2D Shooter mit Levelgeometrie basierend auf erkannten Objekten in der Umgebung (SpriteKit + CoreML)

Preissuchmaschine basierend auf Produktfotos (CoreML)

•