



Praktikum – iOS-Entwicklung

Sommersemester 2018

Prof. Dr. Linnhoff-Popien

Markus Friedrich, Kyrill Schmid

Organisation

Ansprechpartner

Vorlesung & Organisation

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

Kyrill Schmid (kyrill.schmid@ifi.lmu.de)

Projektphase

Stephan Holzner

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

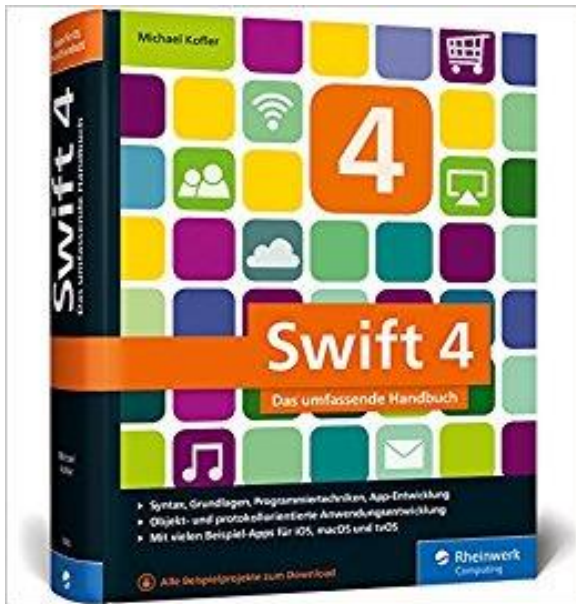
6 ECTS

Bewertet wird:

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

Wichtig: Es gibt **Einzelnoten!**

Literatur



Ansonsten:

<https://developer.apple.com>

Michael Kofler

Swift 4: Das umfassende Handbuch.
2018

Ausrüstung

Wir haben Hardware (MacBooks & iPhones), die entweder

- Wochenweise ausgeliehen werden kann oder
- Für jeweils einen Tag verliehen werden für die Arbeit vor Ort (Oettingenstraße, z.B. in G010)

Gruppeneinteilung

Gewünschte Gruppengröße: **4**

Bitte **baldmöglichst (bis Freitag)** hier eintragen: <https://goo.gl/9VjHQm>

Ebenso: Hardwarebedarf eintragen!

KW	Datum	Vorlesung	Projekt
15	11.4.	Einführung & Organisation	Gruppeneinteilung (Google Sheet, bis 13.4.)
16	18.4.	Swift I: Einführung	1. Tutortreffen: Arbeitsmittel (Git, ...)
17	25.4.	Swift II: Fortgeschrittene Konzepte	
18	2.5.	User Interfaces	2. Tutortreffen: App Idee + Features Diskussion
19	9.5.	Storage & Sensors	
20	16.5.	AR & Games	Präsentation: App Idee + Features
21	23.5.	Communication & Messaging	
22	30.5.		3. Tutortreffen
23	6.6.		Präsentation: Zwischenergebnisse
24	13.6.		4. Tutortreffen
25	20.6.		5. Tutortreffen
26	27.6.		6. Tutortreffen
27	4.7.		Prüfung
28	11.7.		Abschlussveranstaltung (App Messe)

Projektideen - Vorgehen

Klassisch: Erst Idee, dann iOS spezifische Umsetzung

Alternativ: Ideen aus verfügbaren Features ableiten

Wichtig:

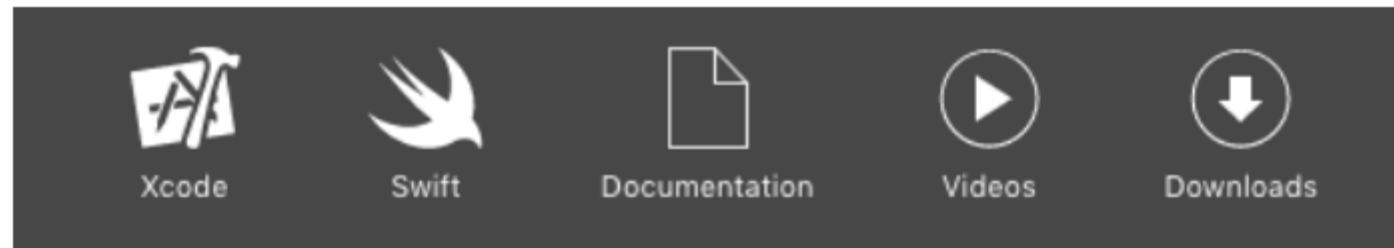
- Fokus liegt dieses Semester auf:
Machine Learning, Augmented Reality, Games
- **Vorsicht vor Featureitis 😊**



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)
- ...