Vor ab möchte ich erwähnen, das es sich in dieser iPhone Rubrik nicht um die Entwichklung von Webapplikation handelt. Es wird also nicht erläutert wie man Programme, die eigentlich auf einen Webserserver liegen und dann vom iPhone über den Internet-Browser aufruft entwickelt. Was hier erklärt wird, ist die Entwicklung von Programmen, welche direkt auf dem iPhone installiert werden können - die sogenannte native iPhone Programmierung.

Software Development Kit

Da wären wir auch gleich schon am Punkt angekommen. Was ist also ein SDK ? Nun ein SDK (**S**oftware **D**evelopment **K**it) ist nichts anderes als ein Sammlung von Werkzeugen, welche für die Entwicklung der jeweiligen Plattform benötigt wird.

Auch für das iPhone gibt es solch ein SDK. Zur Installation dieses SDK's habe ich hier eine Anleitung geschrieben. Ihr könnt mit diesem SDK Programme für das iPhone und oder iPod Touch schreiben. Bedingung ist, das eurer Gerät eine FirmwareVersion ab 2.0 beinhaltet. Um heraus zu bekommen welche Firmware-Version Ihr auf eurem iPhone/iPod Touch habt, geht bitte auf eurem Gerät in Einstellungen->Allgemein->Info. Dort unter "Version" könnt Ihr die Firmware-Version eures Gerätes auslesen. Ist eure Version unterhalb von 2.0 müsst Ihre diese ersteinmal upgraden.

Wer also für das iPhone programmieren möchte, kann dies tun, jedoch können Applikationen im ersten Schritt nur auf dem im SDK mitgelieferten iPhone-Simulator getestet werden. Wer seine Programme auch auf seinen iPhone direkt testen und nutzen möchte muss dazu am kostenpflichtigen iPhone-Developer-Programm teilnehmen. Mehr dazu erfahrt Ihr weiter unten.

Programmierung

Entwickelt wird in Objectiv C - einer Programmiersprache, welche auf Standard C basiert und objektorientiertes Programmieren realisiert. Objective C ist NICHT gleichzusetzen mit C++ und selbst der geübte C++ Programmierer wird sich sicherlich anfangs an die Syntax gewöhnen müssen. Aber hat man diese erst einmal verstanden - ist man sicherlich erstaunt, wie schnell und einfach man Erfolge verbuchen kann.

Das iPhone selber basiert auf einem BSD-Unix, was das Programmieren noch einfacher macht, da zumindest im Moment noch sehr tief auf die einzelnen Systemkomponenten zugegriffen werden kann.

Die Programmierung selber erfolgt weitestgehend nicht direkt auf dem iPhone, sondern einem zur Verfügung gestellten iPhone-Simulator. Möchtet Ihr eure Programme auch direkt auf Eurem iPhone testen, müsst Ihr Mitglied beim iPhone-Developer-Programm sein - dieses ist jedoch kostenpflichtig (99 US-Dollar im Jahr).

Veröffentlichung der entwickelten Applikationen

Wenn Ihr Euer Programm fertig programmiert haben und dieses dann der Öffentlichkeit anbieten möchtet, egal ob als Freeware oder kostenpflichtig, müsst Ihr Mitglied beim iPhone-Developer-Programm
sein. Diese Mitgliedschaft ist kostenpflichtig (ca. 99 $ im Jahr). Erst dadurch habt Ihr die

Möglichkeit Eure Programme im Apple AppStore anzubieten oder aber auf eurem Gerät zu installieren. Der Apple AppStore ist die einzigste Möglichkeit iPhone-Software zu verkaufen. Das hat den Vorteil, das Euer Programm in der weiten Welt des Internets sicherlich auch gefunden wird. Der Nachteil ist, das 30% des Erlösess direkt an Apple gehen. Wenn es sich um eine Freeware handelt, kostet das nichts extra.

Gut, ich hoffe Euch nun einen kleinen Überblick gegeben zu haben und würde mich freuen, wenn wir uns hier im Forum o.ä. wieder sehen und ein wenig über unsere Probleme und Erfahrungen bei der Programmierung philosophieren könnten.