

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 Einführung

- Überblick über die Macintosh-Programmierung 3
 - 1.1 "Human Interface Guidelines" 3
 - 1.2 Die 5 Gebote der Macintosh-Programmierung 5
 - 1.2.1 Das 1. Gebot: Responsiveness 5
 - 1.2.2 Das 2. Gebot: Freiheit des Benutzers 7
 - 1.2.3 Das 3. Gebot: Konsistenz 8
 - 1.2.4 Das 4. Gebot: Modi vermeiden 9
 - 1.2.5 Das 5. Gebot: Programmabhängigkeiten vermeiden .. 9
 - 1.3 Nachteile konventioneller Programmarchitekturen.. 11
 - 1.4 Event-Driven-Architecture 11
 - 1.4.1 Benutzergesteuerte Events 13
 - 1.4.2 Systemgesteuerte Events 14
- Macintosh-Systemarchitektur 17
 - 2.1 Das OASIS-Modell 17
 - 2.1.1 Die Anwendungsebene 18
 - 2.1.2 Die Benutzeroberfläche 19
 - 2.1.3 Die ToolBox-Ebene 20
 - 2.1.4 Die Betriebssystemebene 21
 - 2.2 Ein alternatives OASIS-Modell 22
 - 2.3 Multitasking 25
 - 2.3.1 Preemptive-Multitasking 26
 - 2.3.2 Cooperative-Multitasking 28
 - 2.3.3 Interrupt-Multitasking 29

Teil 2 Grundlagen

Macintosh und C	33
3.1 Eigenheiten des Macintosh	33
3.2 C- und Pascal-Strings	34
3.3 C- und Pascal-Datenformate	37
3.4 Der VAR-Parameter in Pascal	39
3.5 Dereferenzierung	40
3.6 Type-Casting	41
 Die Speicherverwaltung	 43
4.1 Der Memory-Manager	44
4.2 Relocatable-Blocks	45
4.3 Arbeiten mit relocatable-Blocks	47
4.4 Nonrelocatable-Blocks	53
 Das Dateisystem	 55
5.1 Der File-Manager	57
5.2 Routinen des File-Managers	58
5.3 Anwendung des File-Managers	66
 Resources	 73
6.1 Der Resource-Manager	76
6.2 Routinen des Resource-Managers	76
6.3 Anwendung des Resource-Managers	81
6.4 Der Segment-Loader	83
 QuickDraw	 85
7.1 Die Mathematische Grundlage von QuickDraw	86
7.2 Punkte und Linien	88
7.3 Rechtecke und Ovale	94
7.4 Polygone	96

7.5	Text	101
7.6	Regions	107
7.7	Pictures	117
7.8	Scrolling.....	122
7.9	QuickDraw-Globals	125
7.10	GrafPorts	127
7.11	Color-QuickDraw	132

Teil 3 Einstieg in die Praxis

Die Entwicklungsumgebung MPW-Shell 137

8.1	Open Architecture	139
8.2	Scripting-Language	140
8.3	Tools.....	141
8.4	Erstellen von Resources	142
8.4.1	ResEdit.....	142
8.4.2	Rez	143
8.4.3	ResEdit, DeRez und Rez in Kombination	145
8.5	Compilieren einer Applikation	146

Fenster 149

9.1	Der Window-Manager	149
9.2	Routinen und Datenstrukturen	151
9.3	Anwendung des Window-Managers	168
9.4	MINIMUM - Das "Hello World des Macintosh"	173

Events 177

10.1	Der Event-Manager	177
10.2	WaitNextEvent	178
10.3	Der EventRecord	180
10.4	Die verschiedenen Events.....	182
10.5	Weitere Event-Manager-Routinen	187
10.6	Anwendung des Event-Managers	188
10.7	MINIMUM2	190

Menüs	213
11.1 Der Menu-Manager	214
11.2 Routinen und Datenstrukturen	216
11.3 MINIMUM3 - Das Programm bekommt Menüs.....	227
 Controls	 243
12.1 Der Control-Manager	246
12.2 Routinen und Datenstrukturen	247
12.3 MINIMUM4 - Die Applikation bekommt Scrollbars	260
 Dialoge	 285
13.1 Der Dialog-Manager	290
13.2 Dialoge - Routinen und Datenstrukturen	292
13.3 Alerts - Routinen und Datenstrukturen	304
13.4 MINIMUM5 - Ein Dialog	309
 Das Programm SKELETON	 321
14.1 Neue Datenstrukturen	324
14.2 Neue und geänderte Funktionen	327
14.3 Quelltext: "Skeleton.r"	354
14.4 Quelltext: "Skeleton.c"	359
14.5 Anmerkungen	384
 Dokumentation	 387
15.1 "Inside Macintosh"	387
15.1.1 "Inside Macintosh" - Wichtige Kapitel	390
15.1.2 "Inside Macintosh" - Problematische Kapitel	394
15.2 Weitere Informationsquellen	395
 Schlußwort	 397
 Sachverzeichnis	 399