

Inhalt

Vorwort	ix
1 Einführung	1
Swift	1
Objective-C ohne C?	3
Vorteile von Swift	3
Die Plattform kennenlernen	5
2 Xcode und Co.	7
Installation von Xcode	7
Die wichtigsten Einstellungen	8
Eine Übersicht	11
Shortcuts, die das Leben erleichtern	20
Der Editor	22
Navigationsmöglichkeiten	23
Hilfe!	24
3 Die ersten Schritte	27
Einen Playground erstellen	27
Variablen und Konstanten	32
Benennung	33
Kommentare	34
Zahlen und Zeichenketten ausgeben	35
4 Kontrollstrukturen und Schleifen	39
if-else	39
switch	43
Schleifen	47
for-Schleife	48
for-in-Schleife	50

while-Schleife	51
do-while-Schleife	51
Sprunganweisungen	51
Logische Operatoren	53
5 Hello World	57
Ein iOS-Projekt erstellen	57
Die ersten UI-Elemente hinzufügen	60
Der erste Start im Simulator	64
Outlets und Actions hinzufügen	67
Ein bisschen Code muss sein	70
6 Datentypen und Funktionen	73
Datentypen	73
Zahlen	73
Funktionen	77
Type Aliases	87
7 Enumerationen und Strukturen	89
Aufzählungen	89
Strukturen	94
8 Klassen und Objekte	105
Wichtige Unterschiede und Gemeinsamkeiten	105
Deklaration und Instanziierung	106
Methoden	107
Statische Variablen und Methoden	107
Konstruktoren	108
Failable-Konstruktoren	113
Destruktoren	114
Properties	115
Lazy Properties	115
Vererbung	116
Zugangskontrolle	122
9 Container, Mutability und weitere Sprachelemente	129
Arrays	129
Dictionaries	131
Funktionen als Datentyp	134
Funktionen als Rückgabewert	136
Nested Functions	137

Type Casting	137
Subscripts	141
Optionals	142
10 Protokolle und Extensions	147
Protokolle	147
Methoden	148
Properties	150
Mutating	151
Konstruktoren	152
Delegation	153
Vererbung von Protokollen	157
Protokolle mit Extensions adaptieren	158
Protokolle und Container	158
Mehrere Protokolle adaptieren	159
Optionale Methoden und Properties	160
Extensions	164
Operatoren überladen	167
11 Generische und funktionale Entwicklung	171
Closures	171
Verzögerte Berechnungen	179
Such- und Sortierungsfunktionen	182
Generics	185
12 Von der Idee zur ersten App	193
Überlegungen und Ideen	193
Projekt anlegen	194
Mit Core Data Daten strukturieren	195
UI vorbereiten	200
Quellcode aufräumen	213
Den Fetched Results Controller anpassen	213
Den Fetch-Request anpassen	215
Die Run-Entität erstellen und speichern	216
Timer erstellen und Zeit formatieren	219
13 Die App um GPS erweitern	223
GPS-Koordinaten integrieren	223
Letzte Formatierungen des RunTimer View Controllers	228
Die letzte Anpassung des RunTimer- und Master View Controllers	229
Das MapKit Framework einbinden	229

Lust auf mehr?	239
Abschließendes	239
14 Wie geht es weiter?	241
Index	245