

Inhaltsverzeichnis

1. Vorbemerkung	3
2. Erstellen von Apps mit dem ADT Plugin von Eclipse.....	4
2.1 Die Einrichtung der Benutzeroberfläche	4
2.2 Die Android-Entwicklungsumgebung	4
2.2.1 Android SDK ADT Bundle	8
2.3 Ein erstes kleines Programm.....	10
2.4 Erweiterungsbeispiel 1 – Apps mit Schaltflächen.....	14
2.5 Erweiterungsbeispiel 2 - Eingeben und Anzeigen von Texten.....	17
3. Apps für das iPhone erstellen	19
3.1 Xcode - Die Entwicklungsumgebung für iPhone und iPad.....	19
3.1.1 Das SDK und die Entwicklerprogramme	19
3.1.2 Der Xcode-Simulator	23
3.1.3 Test der Arbeitsumgebung	24
3.1.4 Zusätzliche Einstellungen bei älteren Xcode-Versionen.....	27
3.2 Eine erste App erstellen.....	28
3.3 Appmakr – der schnelle Weg zum iPhone App.....	31
3.4 „Swift“ - Die Erleichterung für Apple Programmierer/innen.....	34