

Vorwort	IX
1 Einführung	1
Swift	1
Objective-C ohne C?	3
Vorteile von Swift	4
Swift 2.0	5
Die Plattform kennenlernen	5
2 Xcode und Co.	9
Installation von Xcode	9
Die wichtigsten Einstellungen	10
Eine Übersicht	12
Shortcuts, die das Leben erleichtern	22
Der Editor	24
Navigationsmöglichkeiten	25
Hilfe!	26
3 Die ersten Schritte	29
Einen Playground erstellen	29
Variablen und Konstanten	34
Benennung	36
Kommentare	36
Zahlen und Zeichenketten ausgeben	37
4 Kontrollstrukturen und Schleifen	41
if else	41
switch	45
Schleifen	50
for-Schleife	50
for-in-Schleife	52

while-Schleife	53
repeat-while-Schleife	53
Pattern Matching	53
Sprunganweisungen	56
Scopes	57
Logische Operatoren	60
5 Hello World	65
Ein iOS-Projekt erstellen	65
Die ersten UI-Elemente hinzufügen	68
Der erste Start im Simulator	72
Outlets und Actions hinzufügen	75
Ein bisschen Code muss sein	78
6 Datentypen und Funktionen	81
Datentypen	81
Zahlen	81
Funktionen	85
Type Aliases	96
7 Enumerationen und Strukturen	97
Aufzählungen	97
Strukturen	103
8 Klassen und Objekte	115
Wichtige Unterschiede und Gemeinsamkeiten	115
Deklaration und Instanziierung	116
Methoden	117
Statische Variablen und Methoden	117
Konstruktoren	118
Failable-Konstruktoren	124
Destruktoren	125
Properties	126
Lazy Properties	126
Vererbung	127
Zugangskontrolle	133
9 Container, Mutability und weitere Sprachelemente	141
Arrays	141
Dictionaries	143
Funktionen als Datentyp	146

Funktionen als Rückgabewert	148
Nested Functions	149
Type Casting	150
Subscripts	154
Optionals	155
Das guard-Statement	161
Fehlerbehandlung	165
Availability Checking	172
10 Protokolle und Extensions	177
Protokolle	177
Methoden	178
Properties	180
Mutating	181
Konstruktoren	182
Delegation	183
Vererbung von Protokollen	187
Protokolle mit Extensions adaptieren	188
Protokolle und Container	188
Mehrere Protokolle adaptieren	189
Optionale Methoden und Properties	190
Extensions	195
Standardimplementierungen für Protokolle	198
Operatoren überladen	204
11 Generische und funktionale Entwicklung	211
Closures	211
Verzögerte Berechnungen	220
Such- und Sortierfunktionen	221
Generics	225
12 Von der Idee zur ersten App	231
Überlegungen und Ideen	231
Projekt anlegen	232
Mit Core Data Daten strukturieren	233
UI vorbereiten	238
Quellcode aufräumen	252
Den Fetched Results Controller anpassen	254
Den Fetch-Request anpassen	255
Die Run-Entität erstellen und speichern	257
Timer erstellen und Zeit formatieren	260

13 Die App um GPS erweitern	263
GPS-Koordinaten integrieren	263
Letzte Formatierungen des RunTimer View Controllers	268
Die abschließende Anpassung des RunTimer- und Master View Controllers	269
Lust auf mehr?	277
Abschließendes	278
14 Nützliche Helfer	279
Rich-Text-Kommentare	279
Alcatraz	286
15 Wie geht es weiter?	291
Index	295