

Objektorientiertes Programmieren in Objective-C unter Mac OS X

Aufgabe 1 (L) (Einführung)

- (a) Macht euch mit den Computern und der Benutzeroberfläche des Mac OS X vertraut.

Wie sieht die Tastaturbelegung aus? Wo sind die eckigen und geschweiften Klammern? Wo ist das at-Zeichen? Wie ist die Funktion der Wahl und der Befehlstaste.

Vergegenwärtigt euch die Unterschiede zwischen dem Mac OS X und eurem bisherigen Betriebssystem. (Andere Position der Menüzeile. Dokumentenbasiertes Interface. Tastaturkürzel. Probiert mal F9, F10, F11. Wo wäre die 'rechte' Maustaste. Durchforstet die Verzeichnisstruktur, beachtet dabei besonders die Library Ordner.)

- (b) Sucht das Terminal-Programm. Macht euch mit der UNIX-Konsole vertraut und durchforstet damit die Verzeichnisstruktur. Welche Unterschiede bemerkt ihr?

- (c) Macht euch mit der Entwicklungsumgebung vertraut.
Wie erzeuge ich ein neues Projekt? Wie füge ich dem Projekt neue Dateien hinzu? Wie suche ich nach Dokumentation? Wie kompiliere ich mein Projekt? Wie starte ich mein Projekt? Wo sind die einzelnen Projektdateien gespeichert, und wie ist das dort strukturiert?

- (d) Arbeitet das Xcode Tutorial durch. Zu finden unter
/Developer/Documentation/DeveloperTools/Conceptual/
XcodeQuickTour/XcodeQuickTour.pdf

Aufgabe 2 (Einfache Sprachkonstrukte)

Erstellt ein C-Programm, das folgende Konstrukte enthält, und macht euch damit vertraut.
(Projektvorlage Standard-Tool)

- Variablendeklaration
- Struct-Deklaration
- Funktionsaufrufe

- for-Schleife
- while-Schleife
- do while-Schleife
- if
- switch

Übt anhand von einfachen Beispielprogrammen (z.B. Fakultät oder Fibonacci Zahlen) diese Konstrukte. Seid kreativ!

Ein einfaches Hello World Programm wird euch von Xcode ja schon vorgegeben.