

# Objektorientiertes Programmieren in Objective-C unter Mac OS X

## Aufgabe 12 (L) (Appkit Klassen)

Machen Sie sich mit den in der Präsentation vorgestellten Klassen vertraut. Insbesondere sind dies `NSApplication` und `NSWindow`. Sie finden eine Einführung in der Cocoa Developer Documentation im Bereich *Programming Topics - Program Design and User Interface Elements*. Der direkte Link lautet:

<http://developer.apple.com/techpubs/macosx/Cocoa/CocoaTopics.html>

Informationen zum Interface Builder erreichen Sie über das Help-Menü des Interface Builders. Hilfreich zur Bearbeitung der Programmieraufgabe dürfte auch nochmal das *Currency Converter Tutorial* sein:

</Developer/Documentation/Cocoa/Conceptual/ObjCTutorial/index.html>

## Aufgabe 13 (Count Letters)

Erzeugen Sie ein Programm, das die Anzahl der Zeichen eines Strings in einem Textfeld zählt und auf Knopfdruck in einem zweiten Textfeld den Text und die Anzahl der Zeichen des Texts ausgibt (Beispiel: Cocoa hat 5 Zeichen).

- (a) Erzeugen Sie mit dem Project Builder ein Projekt vom Typ Cocoa Application
- (b) Editieren Sie das Hauptfenster im `MainMenu.nib`. Fügen Sie zu dem Fenster ein editierbares Textfeld, einen Button und ein nichteditierbares Textfeld hinzu.
- (c) Erzeugen Sie im Interface Builder eine Controller Klasse und fügen Sie dieser Outlets für die zwei Textfelder in Ihrem Fenster hinzu. Fügen Sie der Controller Klasse noch eine Action `count` hinzu. Nachdem Sie Ihren Controller instanziiert haben, verknüpfen Sie nun die Textfelder und den Button sinnvoll mit dem Controller.
- (d) Erzeugen Sie die Files für Ihre Controller Klasse und fügen Sie sie Ihrem Projekt hinzu.
- (e) Implementieren Sie die Action-Methode `count`.

**Testattermin: 2.6.2004**