

Selber eine «App» basteln

Teilnahme am Boom. So genannte Applications, kurz Apps, gibt es für das iPhone etwa 350 000, und täglich kommen neue dazu. Warum also nicht gleich selber eines schreiben? Doch dafür braucht entsprechende Grundkenntnisse. Im Kurs «Programmieren fürs iPhone» zeigt Leiter Ruedi Arnold während sieben Abenden, wie es geht.

TEXT UND BILD René Worni

Wie setze ich einen Button? Wie funktioniert ein Pop-to-Rootview-Controller? Was macht ein Navigation-Controller? Soll ich eine neue IBAction-Methode einfügen? Braucht es auch ein IBOutlet? Und was passiert, wenn ich die XIB-Datei verändere? Offensichtlich wissen alle im Raum genau, was mit diesen kryptischen Begriffen gemeint ist. Jedenfalls lässt sich keiner der acht Kursteilnehmer etwas anmerken, falls es doch nicht so wäre. Es herrscht konzentrierte, fast andächtige Ruhe. Ruedi Arnold demonstriert auf seinem Mac in der Programmiersprache Objective-C die erforderlichen Schritte, ein Beamer projiziert seinen Bildschirm für alle sichtbar an die Wand. Zum Einsatz kommt vor allem Xcode, die von Apple im iPhone-SDK (= Software Development Kit) zur Verfügung gestellte Entwicklungsumgebung, mit der man die beliebten Anwendungen programmieren kann.

Es geht rund. Am heutigen Kursabend geht es darum, wie man einen sogenannten NSXMLParser

einsetzt. Das Ding mit dem komischen Namen, das lautmalerisch an die schwarze Parze mit der Nasenwarze in der Schlusszene von Wilhelm-Buschs «Julchen» erinnert, ist ein Programm, mit dem man Dateien aus dem Internet saugen und für die App zur Verfügung stellen kann. Die Daten werden dann in einer UIPickerView, einem Drehrad, dargestellt. Wer auf seinem iPhone gelegentlich den Wecker stellt, dem ist ein solches Daten-Drehrad bestens vertraut.

Im Verlauf der sieben Kursabende lernen die Teilnehmer – übrigens alles Männer – die wichtigsten Bausteine kennen, mit denen man eine benutzerfreundliche App zusammenbauen kann, etwa wie man Bedienelemente anlegt, Effekte (Rollen, Blättern, Wenden) einsetzt, Inhalte einfügt und eben, wie an diesem Abend, Daten im Internet holt. Apple stellt dafür eine detaillierte Dokumentation zur Verfügung. «Wenn man mit der Doku umzugehen weiss, dann kann man ohne weiteres selbstständig arbeiten», sagt Ruedi Arnold.

Verschiedene Antriebe. Die Teilnehmer bewegen ganz unterschiedliche Motive. Mit dem Kursbesuch hat etwa Alexander Reski aus der Not eine Tugend gemacht. «Das iPhone hat für mich nicht Priorität», sagt der 43-jährige SAP-Programmierer, der im Entwicklerpool einer Bank arbeitet. Ihn interessiert vor allem das Betriebssystem des Mac. Dennoch kommt er hier auf seine Kosten und testet die Möglichkeiten, wie er eine App für die Nutzung von Datenbanken einsetzen kann.

Severin Küpfer ist Ausbilder für angehende Informatiker vom ersten bis zum vierten Lehrjahr bei der Post. Der 36-Jährige möchte seinen Lernenden etwas Hippest bieten: «Die App-Programmierung ist nicht einfach, da muss ich mich erst mal updaten», sagt er und hat auch schon konkrete Pläne: Im Sommer will er anlässlich einer

Projektwoche mit seinen jungen Informatikern und Mediamatikern ins Simmental nach Lenk, um dort ein Gesellschaftsspiel für mehrere Teilnehmer als App zu programmieren. «Es wird ein Ratespiel mit Bildern für Kinder, die noch nicht lesen können.» Der Lerneffekt ist das Ziel, aber vielleicht schafft das Spiel auch in den AppStore von Apple, natürlich gratis. «Uns gehts dabei nicht ums Geld», sagt Küpfer.

Entwicklungspotenzial. Der jüngste Teilnehmer ist Sandro Bolliger, 20-jähriger Programmierer eines Kabelnetzbetreibers aus dem Thurgau. Er will fürs Erste ein bereits existierendes Computerspiel mit einer selbst programmierten App auf sein Smartphone bringen. «Einer meiner Kollegen hat für seine Datingseite auch schon eine App geschrieben», sagt er. Das habe ihn fasziniert. Wenn seine

erste App gelingt, möchte der junge Informatiker eine solche zur Aufzeichnung von Statistiken programmieren, zum Beispiel aus einer Excel-Tabelle. Sein Arbeitskollege Patrick Zürcher (36) ist im selben Kurs. Ihm gehts darum, das eigene Handy aufzuwerten. «Dafür will ich mir die Kenntnisse aneignen», sagt er.

Erfolgsgeschichte(n). Für Kursleiter Ruedi Arnold, promovierter ETH-Informatiker mit didaktischem Ausweis, ist es bereits der sechste Kurs, den er in seinem Nebenjob seit Herbst 2009 gibt. Hauptberuflich ist er Senior Softwareentwickler und aktuell Projektleiter bei einem iPhone-Banking-Projekt. Mit dem Kurs-Angebot steht er praktisch konkurrenzlos da. Und einzelne seiner Kursteilnehmer haben bereits mit ihren Apps von sich reden gemacht. Eine davon ist keine Geringere als «usgang.ch».

