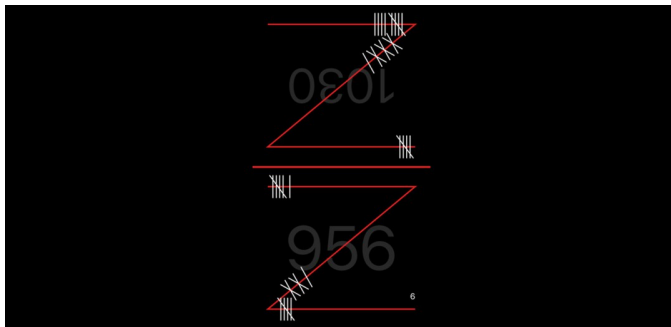


[Startseite](#)[Forschung & Entwicklung](#)[Lernen & Job](#)

## Studierende programmieren iOS-Apps: Jasstafeln, High Fives und Reisewecker

0

BY HANNES TSCHERRIG ON 4. JANUAR 2016

INFORMATIK, LERNEN &amp; JOB

SHARE.

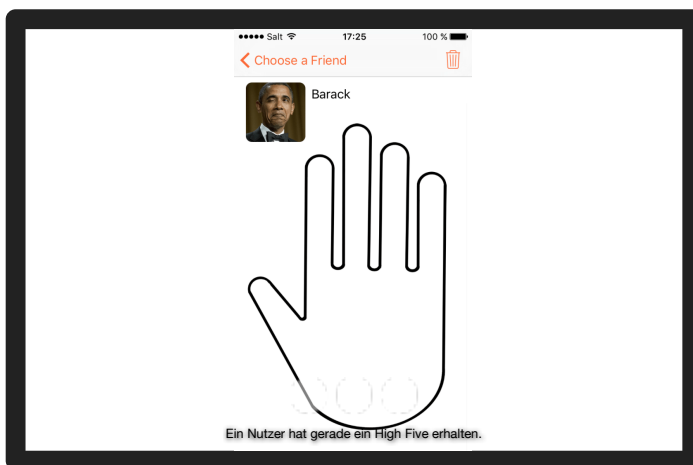


Im Modul «Programmieren fürs iOS» programmieren Studierende der Hochschule Luzern Applikationen für das mobile Betriebssystem von Apple (iOS).

Informatik-Dozent Ruedi Arnold achtet beim Coaching der Team-Projekte selbstverständlich auf die technische Umsetzung. Genauso wichtig ist es ihm aber, dass die Studierenden etwas Neues und Einzigartiges entwerfen.

Ich fördere die Einzigartigkeit von App-Ideen und unterstütze die Studierenden in Bezug auf die Entwicklung von kreativen Geschäftsideen. Studierende sollen nicht für die Schublade, sondern für ein reales Zielpublikum produzieren. (Prof. Dr. Ruedi Arnold)

Mitentscheidend für die Wettbewerbsbewertung ist die Demonstration der Apps vor der versammelten Klasse. Hier muss alles klappen. Am 16. Dezember ist es für die Klasse 2015 soweit. In neun Zweiertteams und einem Dreierteam stellen sie ihre Arbeiten vor. Das Plenum entscheidet, welches die besten Arbeiten sind. Die bbv Software Services AG spendiert den drei Top-Teams Restaurant-Gutscheine.



### 1. Rang: Die Jasstafel-App

Michael Zurmühle und Jonas Hansen sind von ihrer App voll und ganz überzeugt. Sie sagen: «Wir waren unzufrieden mit den existierenden Jasstafel-Apps. Unsere App kann mehr. Bei uns kann man auch eine ganze Runde schreiben. Sogar auf Schweizerdeutsch.» Das Plenum gibt den beiden Recht.

Erfahren Sie mehr zur Hochschule Luzern – Informatik oder zu den Studiengängen:

[Digital Ideation](#)[BSc in Informatik](#)[BSc in Wirtschaftsinformatik](#)

BLOG ABONNIEREN

E-Mail-Adresse eingeben.

Abonnieren

Die intuitive graphische Benutzerschnittstelle, welche aussieht wie eine echte Jasstafel und ganz ohne Krimskrums auskommt, die solide technische Umsetzung und vor allem, der urschweizerische Anwendungsfall machen die App zum Favorit der Klasse.

Ganz auf die Nutzenden fokussiert ist das Kern-Feature der App: Man zählt pro Runde nur einmal zusammen, das Programm trägt die Punkte für beide Parteien ein. Das ist super praktisch und macht Betrügereien beim Punkteschreiben nahezu unmöglich.

Zu Kämpfen hatten die Studierenden mit den verschiedenen Bildschirmgrößen. Schliesslich soll die Jass-App auf alten iPhones genauso laufen, wie auf modernen Tablets. «Eine kleine Änderung genügt, und das ganze Layout ist drunter und drüber», berichten die beiden. Die Lehre aus dem Projekt: «Man sollte von Anfang an die verschiedenen Bildschirmgrößen miteinbeziehen, um Doppelspurigkeiten zu vermeiden.»

Die Jasstafel-App soll noch etwas verfeinert und erweitert werden. Dann können Jasserinnen und Jasser auf der ganzen Welt sie via App Store auf Ihre Apple-Geräte herunterladen.

## 2. Rang: Der High-Five-Generator

Severin Bind und Mathias Bänziger entwickelten mit dem High-Fivenator eine App, die es ganz nach dem Vorbild der Yo App möglich macht, High Fives zu verschicken.

Was einfach klingt und sich intuitiv bedienen lässt, benötigt bei genauerem Hinsehen einiges an technischer Vorarbeit. Nutzende verschicken High Fives, bekommen Badges, erhalten Push Notifications und bearbeiten dank des voll funktionsfähigen Account-Managers ihr Profil.

Damit sie dies in zwei Wochen schaffen konnten, taten Bind und Bänziger genau das, was gute Programmierer tun: Sie haben das ideale Werkzeug für die Aufgabe gewählt.

Statt die umfangreiche Server-Infrastruktur für High-Fivenator selbst von Grund auf aufzubauen, verwenden sie den Cloud-Service Parse. Dieser abstrahiert viel von der Komplexität, die dem App-Programmieren innewohnt und erlaubt es den Entwicklern sich auf ihre Idee und deren Ausgestaltung zu konzentrieren. Und das alles im Eilzugtempo, versteht sich.

## 3. Rang: Der Orts-Wecker

Das Business-Modell von WakeMeUp ist so wunderbar einfach, dass es sich in einem Satz zusammenfassen lässt: «Wir haben einen Wecker gebaut, der nicht zu einer gewissen Zeit, sondern an einem bestimmten Ort läutet», erklären David Lichtsteiner und Raphael Hodel.

Wer kennt sie nicht, die endlose Busfahrt mit unendlichen Verzögerungen und der kleinen Haltestelle im Dörfchen Irgendwo, die man auf gar keinen Fall verpassen darf, weil von dort die nächste Verbindung abgeht? Genau dieses Problem löst WakeMeUp: Einfach den Wecker auf Dörfchen Irgendwo stellen, konfigurieren wie viele Kilometer vor dem Zielort der Wecker läuten soll, und fertig. «Wir haben uns Mühe gegeben, zwei möglichst mühsame Klingeltöne einzubauen, damit man auch wirklich aufwacht», erklärt das Duo.

Dank WakeMeUp dürfen Reisende in Zukunft trotz unregelmässiger Fahrzeiten, Verspätungen und Umleitungen geruhsam dösen, und erst kurz vor dem Ziel wieder aufwachen.

## Selber Apps programmieren lernen?

Wollen Sie selbst eine App für iOS schreiben und brauchen Starthilfe? Möchten Sie sich vertieft mit der 2014 von Apple vorgestellten Programmiersprache Swift auseinander setzen? Besuchen Sie unseren Weiterbildungskurs zum Thema: [App-Entwicklung für iOS](#). «Der Kurs gibt einen guten und umfassenden Einblick in die Programmierung von Apps für iOS-Geräte», sagt Kursleiter Ruedi Arnold. «Und der Fokus liegt ganz klar auf ‚Hands-on‘, d.h. ich werde viel live vor-programmieren und jeden Abend gilt es am Schluss als Aufgabe eine eigene App zu erstellen.»

---

SHARE:



---

RELATED POSTS

---

7. MARZ 2016 0 29. FEBRUAR 2016 0 9. FEBRUAR 2016 1  
LEAVE A REPLY  
Funktionale Programmierung in Java Blockchain einfach erklärt «In der Informatik-Lehre musst du immer up-to-date sein»

Your Comment

Your Name

Your Email

Your Website

CAPTCHA Code \*

POST COMMENT