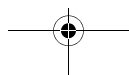
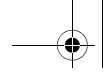


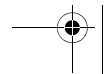
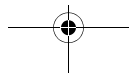
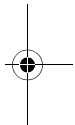
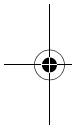
# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>IX</b>
<b>1 Einführung</b> .....	<b>1</b>
Swift .....	1
Objective-C ohne C? .....	3
Vorteile von Swift .....	3
Die Plattform kennenlernen .....	5
<b>2 Xcode und Co.</b> .....	<b>7</b>
Installation von Xcode .....	7
Die wichtigsten Einstellungen .....	8
Eine Übersicht .....	11
Shortcuts, die das Leben erleichtern .....	20
Der Editor .....	22
Navigationsmöglichkeiten .....	23
Hilfe! .....	24
<b>3 Die ersten Schritte</b> .....	<b>27</b>
Einen Playground erstellen .....	27
Variablen und Konstanten .....	32
Benennung .....	33
Kommentare .....	34
Zahlen und Zeichenketten ausgeben .....	35
<b>4 Kontrollstrukturen und Schleifen</b> .....	<b>39</b>
if-else .....	39
switch .....	43
Schleifen .....	47
for-Schleife .....	48
for-in-Schleife .....	50

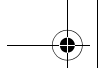




while-Schleife . . . . .	51
do-while-Schleife . . . . .	51
Sprunganweisungen . . . . .	51
Logische Operatoren . . . . .	53
<b>5 Hello World . . . . .</b>	<b>57</b>
Ein iOS-Projekt erstellen . . . . .	57
Die ersten UI-Elemente hinzufügen . . . . .	60
Der erste Start im Simulator . . . . .	64
Outlets und Actions hinzufügen . . . . .	67
Ein bisschen Code muss sein . . . . .	70
<b>6 Datentypen und Funktionen . . . . .</b>	<b>73</b>
Datentypen . . . . .	73
Zahlen . . . . .	73
Funktionen . . . . .	77
Type Aliases . . . . .	87
<b>7 Enumerationen und Strukturen . . . . .</b>	<b>89</b>
Aufzählungen . . . . .	89
Strukturen . . . . .	94
<b>8 Klassen und Objekte . . . . .</b>	<b>105</b>
Wichtige Unterschiede und Gemeinsamkeiten . . . . .	105
Deklaration und Instanziierung . . . . .	106
Methoden . . . . .	107
Statische Variablen und Methoden . . . . .	107
Konstruktoren . . . . .	108
Failable-Konstruktoren . . . . .	113
Destruktoren . . . . .	114
Properties . . . . .	115
Lazy Properties . . . . .	115
Vererbung . . . . .	116
Zugangskontrolle . . . . .	122
<b>9 Container, Mutability und weitere Sprachelemente . . . . .</b>	<b>129</b>
Arrays . . . . .	129
Dictionaries . . . . .	131
Funktionen als Datentyp . . . . .	134
Funktionen als Rückgabewert . . . . .	136
Nested Functions . . . . .	137



Type Casting .....	137
Subscripts .....	141
Optionals .....	142
<b>10 Protokolle und Extensions .....</b>	<b>147</b>
Protokolle .....	147
Methoden .....	148
Properties .....	150
Mutating .....	151
Konstruktoren .....	152
Delegation .....	153
Vererbung von Protokollen .....	157
Protokolle mit Extensions adaptieren .....	158
Protokolle und Container .....	158
Mehrere Protokolle adaptieren .....	159
Optionale Methoden und Properties .....	160
Extensions .....	164
Operatoren überladen .....	167
<b>11 Generische und funktionale Entwicklung .....</b>	<b>171</b>
Closures .....	171
Verzögerte Berechnungen .....	179
Such- und Sortierfunktionen .....	182
Generics .....	185
<b>12 Von der Idee zur ersten App .....</b>	<b>193</b>
Überlegungen und Ideen .....	193
Projekt anlegen .....	194
Mit Core Data Daten strukturieren .....	195
UI vorbereiten .....	200
Quellcode aufräumen .....	213
Den Fetched Results Controller anpassen .....	213
Den Fetch-Request anpassen .....	215
Die Run-Entität erstellen und speichern .....	216
Timer erstellen und Zeit formatieren .....	219
<b>13 Die App um GPS erweitern .....</b>	<b>223</b>
GPS-Koordinaten integrieren .....	223
Letzte Formatierungen des RunTimer View Controllers .....	228
Die letzte Anpassung des RunTimer- und Master View Controllers .....	229
Das MapKit Framework einbinden .....	229



Lust auf mehr? .....	239
Abschließendes .....	239

<b>14 Wie geht es weiter? .....</b>	<b>241</b>
-------------------------------------	------------

<b>Index .....</b>	<b>245</b>
--------------------	------------

