
Inhalt

Vorwort	XI
Einleitung	XIII
1 Einführung in Xcode	1
Developer-Registrierung	1
Installation	2
Xcode	3
Projekttypen	4
Die Xcode-Benutzeroberfläche	6
Einen Build erstellen und ausführen	14
Codestruktur	17
Anwendungszustände	19
Interface Builder	24
Verbindungen	28
Spiellogik	32
2 Hello Pong	37
Projekt erstellen	38
Target-Einstellungen	39
App-Info	40
Layout der Spieleile	41
Interface Builder	41
Verbindungen	45
Multi-Touch	47
Vier Methoden der Berührung	48
Multi-Touch aktivieren	49
Die Paddles bewegen	51

Multi-Touch-Probleme: der unerwünschte Dritte	53
Die richtige Berührung	54
Animation	57
Kollision	61
Punkttestand	63
Feinschliff	67
Meldungen anzeigen	67
Game Over	69
Schwierigkeitsgrad erhöhen	71
Pause und weiterspielen	73
Schüttelgeste	75
Sounds	79
3 Grafiken	85
Einführung	87
Bitmaps und Vektoren	88
Bildformate	90
Retina Display	91
Grafiken für Air Hockey	93
Ein Bild für den Puck	94
Paddle-Bild	100
Der Air Hockey-Tisch	103
Buttons	108
Überblick über die Spielegrafiken	111
Das Anwendungssymbol	112
Integration in die App	114
Projekt erstellen	115
Interface Builder und Bilder	116
Build und Start	119
4 Realistisches Verhalten	121
Das Paddle-Verhalten	121
Das Puck-Verhalten	137
5 Sounds	155
Was ist Klang?	155
Digitale Aufnahmen	156
Dateiformate	158
Sounds erstellen	160

Sounds herunterladen	160
Sounds aufnehmen	161
Sounds bearbeiten	164
6 Der Computer als Gegner	171
Menü für den Computergegner	171
Computergegner	181
Grundlagen	182
Menschliches Modell	184
Verteidigung	187
Angriff	192
Unterschiedliche Schwierigkeitslevel entwickeln	202
7 App Store	211
Bildschirmfotos	211
Anwendungsbeschreibung und Schlüsselwörter	214
Metadaten für iTunes Connect	216
Archivieren und übermitteln	223
App-Überprüfung	226
App-Marketing und Verkaufszahlen	234
Soziale Netzwerke	236
In iTunes gefeatured werden	237
Kostenlose Rezensionen im Internet	238
Lite-Versionen	240
Kostenpflichtige Werbung	241
Tracking von Verkaufszahlen und Ranking	245
Zusammenfassung	246
Index	247