

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | App-Plattformen – die Großen Drei | 9 |
| 1.1 | Kultspielzeuge für jedermann | 10 |
| 1.2 | Android: der Herausforderer | 11 |
| 1.2.1 | Die wichtigsten Android-Geräte | 12 |
| 1.2.2 | Das unterscheidet die Android-Versionen | 18 |
| 1.2.3 | Darin sind alle Android-Geräte gleich | 22 |
| 1.2.4 | Android auch auf Tablet-PCs | 24 |
| 1.2.5 | Android 4.0 Ice Cream Sandwich..... | 26 |
| 1.2.6 | So kommen die Apps aufs Handy..... | 30 |
| 1.3 | Apple iOS: der Platzhirsch | 35 |
| 1.3.1 | Die wichtigsten iOS-Geräte..... | 36 |
| 1.3.2 | Darin sind alle iOS-Geräte gleich | 41 |
| 1.3.3 | Das unterscheidet die iOS-Versionen | 43 |
| 1.3.4 | Cloud-Computing vom Feinsten..... | 45 |
| 1.3.5 | Wie kommen Apps aufs Handy? | 45 |
| 1.3.6 | Softwareaktualisierung über iTunes | 54 |
| 1.4 | Windows Phone 7: die Revanche | 55 |
| 1.4.1 | Bekannte Windows Phones..... | 56 |
| 1.4.2 | Windows Phone 7.5 Mango..... | 58 |
| 1.4.3 | Ausblick auf Windows Phone 8 | 59 |
| 1.4.4 | Wie kommen Apps aufs Handy? | 60 |
| 1.5 | Ready to rumble: Android versus iOS..... | 63 |
| 1.5.1 | Unbegrenzte Freiheit von Android | 64 |
| 1.5.2 | Streng reglementiert: iOS und Windows Phone | 66 |
| 2 | App-Typen, ohne die nichts geht..... | 69 |
| 2.1 | Mit Web- und Werbe-Apps ist man dabei | 69 |
| 2.2 | GPS und Karten-Apps zeigen, was los ist | 73 |
| 2.2.1 | Wird die Google Maps-API kostenpflichtig? | 75 |
| 2.2.2 | Alternative OpenStreetMap | 76 |
| 2.3 | Soziale Netzwerke sind unverzichtbar | 77 |
| 2.4 | Mobilmachung der lokalen Kommunikation..... | 79 |
| 2.5 | Kleine Spielchen für zwischendurch | 80 |
| 2.6 | Mit Systemtools an die Leistungsgrenze | 82 |
| 2.7 | Live-Hintergründe bringen Tapetenwechsel..... | 83 |

| | | |
|--------|---|-----|
| 3 | Von der einfachen Webseite zur Web-App | 85 |
| 3.1 | Was genau verbirgt sich hinter HTML5? | 87 |
| 3.1.1 | HTML5 als Ersatz für Flash? | 90 |
| 3.2 | Wichtige Layoutaspekte für gute Web-Apps | 91 |
| 3.3 | Inhalt und Optik im HTML-Code trennen | 93 |
| 3.4 | Was braucht man zum Testen? | 94 |
| 3.4.1 | Die Dropbox als einfacher Webserver | 95 |
| 3.4.2 | Apps auf Android- und iOS-Tauglichkeit prüfen | 96 |
| 3.5 | Codegerüst der ersten eigenen Web-App | 98 |
| 3.5.1 | Horizontales Scrollen unbedingt vermeiden | 104 |
| 3.5.2 | Verzicht auf nebeneinanderliegende Spalten | 106 |
| 3.5.3 | Designaspekte für das typische iOS-Design | 108 |
| 3.5.4 | Erstellen einer neuen CSS-Datei für das iPhone..... | 109 |
| 3.5.5 | Web-Apps auf den Startbildschirm legen | 115 |
| 3.5.6 | Web-Apps vorher auf dem PC oder Mac testen | 118 |
| 3.6 | Mobile Browser mit JavaScript erkennen | 121 |
| 3.6.1 | Browsererkennung mit dem User Agent String..... | 121 |
| 3.6.2 | Bildschirmauflösung des Besuchers erkennen | 129 |
| 3.7 | Baukästen für den Web-App-Entwickler | 130 |
| 3.7.1 | Google sites | 130 |
| 3.7.2 | Blogger | 136 |
| 3.7.3 | WordPress | 138 |
| 3.7.4 | onbile | 142 |
| 3.7.5 | wirenode..... | 145 |
| 3.7.6 | mofuse | 147 |
| 3.7.7 | WebApp.Net..... | 148 |
| 3.7.8 | Sencha Touch | 155 |
| 3.7.9 | jQuery Mobile | 158 |
| 3.7.10 | jqMobi | 162 |
| 3.7.11 | iUI-Framework..... | 163 |
| 4 | Anforderungen an das User-Interface-Design | 165 |
| 4.1 | Standards für Benutzerfreundlichkeit | 166 |
| 4.1.1 | Elemente mit Wiedererkennungswert | 167 |
| 4.1.2 | Plattformtypische Elemente nutzen | 167 |
| 4.2 | Designvorgaben für Android-Apps | 168 |
| 4.2.1 | Empfehlungen und Entwicklerrichtlinien | 169 |
| 4.2.2 | Elemente der Android-Benutzeroberfläche | 171 |
| 4.2.3 | Typische Bedienelemente für Apps | 174 |
| 4.3 | Designvorgaben für iOS-Apps | 177 |
| 4.3.1 | Zurück-Schaltfläche im Titelbalken | 178 |

| | | |
|------------|---|------------|
| 4.3.2 | Kopfleiste und Fußleiste..... | 178 |
| 4.3.3 | Vorgaben für Eingabefelder und Schaltflächen..... | 179 |
| 4.3.4 | Typische Farbverläufe mit CSS umsetzen | 180 |
| 4.4 | Designvorgaben von Windows Phone-Apps | 181 |
| 4.4.1 | Panoramalayout einer Windows Phone-App | 183 |
| 4.4.2 | Elemente der Windows Phone-Oberfläche..... | 184 |
| 5 | Offizielle Entwicklertools und Emulatoren für native Apps..... | 187 |
| 5.1 | Entwicklertools für Android | 188 |
| 5.1.1 | Eclipse als Arbeitsumgebung installieren..... | 188 |
| 5.1.2 | Android-SDK herunterladen und installieren | 190 |
| 5.1.3 | Eclipse mit ADT-Plug-ins vorbereiten | 192 |
| 5.1.4 | Einrichten der passenden Android-Plattform | 194 |
| 5.1.5 | In Eclipse ein neues Projekt vorbereiten..... | 197 |
| 5.1.6 | Entwickeln einer ersten echten App | 203 |
| 5.2 | Entwicklertools für iOS | 207 |
| 5.2.1 | Xcode 4 als Entwicklungsumgebung installieren..... | 209 |
| 5.2.2 | Apps mit dem iOS-Simulator testen | 210 |
| 5.3 | Entwicklertools für Windows Phone..... | 211 |
| 5.3.1 | Silverlight für Rich Internet Applications..... | 211 |
| 5.3.2 | XNA für hochperformante 2D- und 3D-Spiele..... | 212 |
| 5.3.3 | followmyfeed für den schnellen Einstieg | 212 |
| 5.3.4 | touchdevelop: Skriptsprache für Windows Phones..... | 219 |
| 5.3.5 | Windows Phone Developer Tools | 221 |
| 5.3.6 | Windows Phone Emulator | 222 |
| 5.3.7 | Visual Studio 2010 Express | 224 |
| 5.3.8 | Microsoft Expression Blend..... | 233 |
| 6 | Plattformübergreifende Frameworks | 235 |
| 6.1 | PhoneGap: HTML5-Plattform für native Apps | 235 |
| 6.1.1 | Auf dem Weg zur ersten App mit PhoneGap..... | 237 |
| 6.2 | appMobi HTML5 XDK: direkt aus der Cloud | 239 |
| 6.2.1 | Native Apps mit dem appMobi XDK generieren..... | 244 |
| 6.2.2 | appMobi PhoneGap XDK für PhoneGap-Apps | 247 |
| 6.3 | Appcelerator Titanium Mobile: native Apps | 248 |
| 6.4 | MobiOne Studio: Web-Apps im iOS-Design..... | 249 |
| 6.5 | Interessante Lösungen von weiteren Anbietern | 251 |
| 6.5.1 | NS Basic App Studio für Android und iOS..... | 251 |
| 6.5.2 | Basic4Android nur für Android | 253 |
| 6.5.3 | ARM Development Studio 5 Community Edition | 255 |
| 6.5.4 | Rhomobile für Apps auf Ruby-Basis..... | 256 |

| | | |
|----------|--|------------|
| 7 | Appstores und Markets | 257 |
| 7.1 | Registrierung als Entwickler und Kosten | 257 |
| 7.1.1 | Android..... | 258 |
| 7.1.2 | iOS..... | 259 |
| 7.1.3 | Windows Phone | 259 |
| 7.2 | Screenshots der eigenen Apps erstellen | 260 |
| 7.2.1 | Android..... | 261 |
| 7.2.2 | iOS..... | 262 |
| 7.2.3 | Windows Phone | 262 |
| 7.3 | Richtlinien und Qualitätssicherung | 264 |
| 7.3.1 | Android..... | 265 |
| 7.3.2 | iOS..... | 268 |
| 7.3.3 | Windows Phone | 270 |
| 7.4 | Apps in den Appstores einreichen | 272 |
| 7.4.1 | Android..... | 273 |
| 7.4.2 | iOS..... | 276 |
| 7.4.3 | Windows Phone | 280 |
| 7.5 | Eigene Apps bekannt machen | 288 |
| 7.5.1 | Android..... | 290 |
| 7.5.2 | iOS..... | 291 |
| 7.5.3 | Windows Phone | 293 |
| 7.6 | Geld verdienen mit Apps | 293 |
| 7.6.1 | Der richtige Preis für eine App | 294 |
| 7.6.2 | Der Trick mit der Freeware | 295 |
| 7.6.3 | Werbung in Apps..... | 296 |
| 7.7 | Alternative Markets | 300 |
| 7.7.1 | Amazon Appstore..... | 302 |
| | Glossar | 303 |
| | Stichwortverzeichnis | 307 |
| | Bildnachweis | 312 |