



PETER JENSEN

LÆR AT LAVE DEM SELV IPHONE APPS UDEN PROGRAMMERING



- Lav apps uden at programmere én eneste linje
 - Upload dine apps til App Store
 - Begynd at tjene penge via App Store

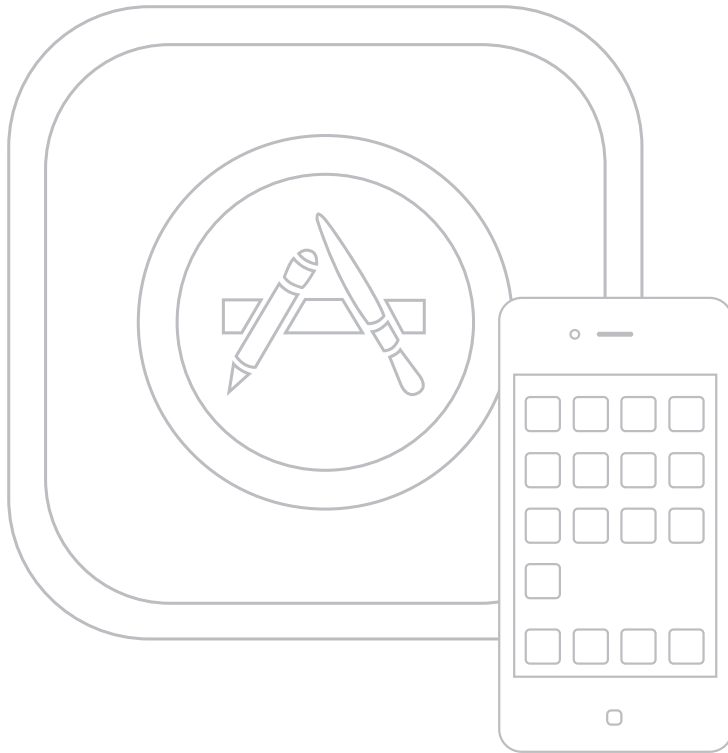
IPHONE APPS UDEN PROGRAMMERING



LIBRIS

PETER JENSEN

LÆR AT LAVE DEM SELV
IPHONE APPS
UDEN PROGRAMMERING



LIBRIS



iPhone apps – uden programmering

1. udgave, 1. oplag 2011
Copyright © 2011 Libris Media A/S
Forfatter: Peter Jensen
Redaktion: Charlotte Hannibalsen
Omslag: Heidi Hofman-Bang
DTP: Peter Jensen
Korrektur: Jens Lyng
Tryk: AKA-PRINT A/S
ISBN: 978-87-7843-965-9

LIBRIS

Libris Media A/S er en entreprenant udgiver-virksomhed med rødder inden for media, it og detail. Vi har en stærk national tilstedeværelse med mere end 450 distributionspartnere offline og over 30 digitale distributionspartnere. Rettighederne til vores udgivelser er solgt til mere end 14 lande. Siden 1994 hvor selskabet blev grundlagt, har vi i Danmark solgt mere end ni millioner udgivelser.



LIBRIS A/S

Carl Jacobsens Vej 16
Opgang 16
DK 2500 Valby
Fax: +45 3264 1248
Tlf: +45 3264 1230
libris@libris.dk
www.libris.dk

libris.dk Besøg os på libris.dk, hvor du finder alle vores udgivelser. Her kan du også give os kommentarer og tilmelde dig vores gratis nyhedsservice. På www.libris.dk/bilag kan du hente eventuelle øvelsesfiler, smagsprøver og opdateringer.

INDHOLD

0.1	Indledning	04
	Lær at lave dine egne iPhone apps	
1.0	Apps	08
	Hvilke muligheder har jeg?	
2.0	Apple iOS SDK	14
	Registrer dig som iPhone Developer	
3.0	I gang med Seattle Clouds	22
	Introduktion til Seattle Clouds	
4.0	Publicér din app med SC	32
	Lav en app fra start til slut med Seattle Clouds	
5.0	GameSalad	46
	Introduktion til GameSalad	
6.0	Lav et spil med GameSalad	58
	Lav et spil fra start til slut med GameSalad	
7.0	App Store	80
	Upload din app til App Store	
0.2	Afrunding	92
	Afsluttende kommentarer	
0.3	Stikordsregister	94
	Stikordsregister	

0.1 INDLEDNING

I dette hæfte lærer du at lave dine egne iPhone apps.

Går du rundt med en god idé til en app – eksempelvis et smart værktøj eller et sjovt spil, men ikke kan skrive programmør eller softwareudvikler på cv'et, ja så er det lige præcis dig, dette hæfte henvender sig til:

I de følgende kapitler kigger vi på, hvordan du kommer i gang med at lave din egen app, uden at skulle programmere én eneste linje kode.

Via app-udviklingsværktøjer som **Seattle Clouds** og **Game-Salad** kan du hurtigt og problemfrit designe din app's funktioner, enten online eller på din Mac, og efterfølgende uploade den til **Apples App Store**, og – hvis heldet er med dig – begynde at tjene penge.



Dette hæfte guider dig igennem de nødvendige processor og overvejelser som opstår i forbindelse med at skulle lave sin egen app. Samtidig giver hæftet dig en henvisning til de værktøjer som du kan vælge imellem, så du kan danne dig et indtryk af hvilken løsning der er den rette for dig.

Det er nemt at lave en iPhone app – også for dig!

God fornøjelse med at realisere din idé.

OBS: En stor del af de værktøjer, som gennemgås i hæftet, kræver, at du har en Mac med Intel-processor til rådighed.



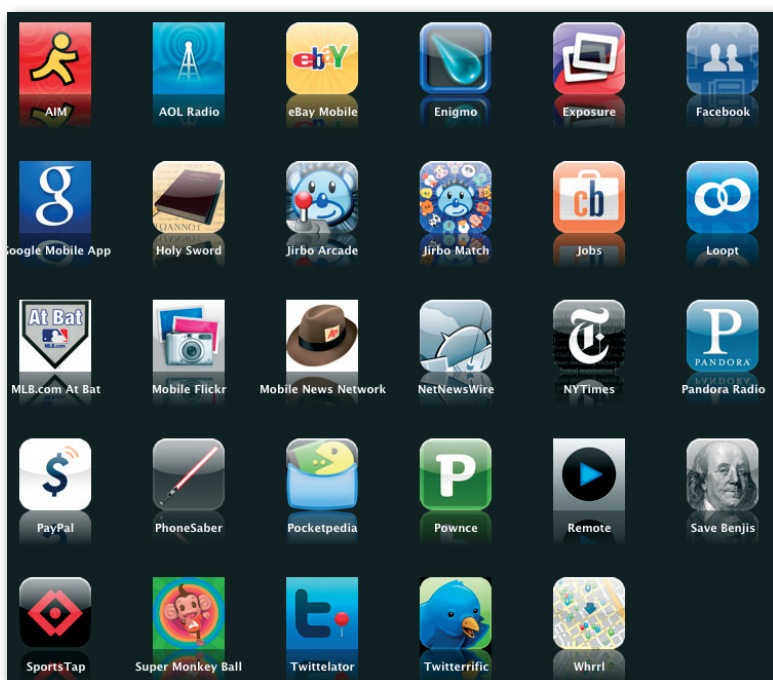




1.0 APPS

1.0 APPS

En app er et lille program (en applikation), som du kan installere på din iPod Touch, iPad og iPhone. Der findes et hav af apps (mere end 300.000 pt.) i utallige genrer og afskygninger. Genrerne svinger lige fra spil og underholdning til sociale medier, nyhedstjenester og professionelle værktøjer. Faktisk findes der apps inden for næsten enhver tænkelig genre, men også kun næsten. Har du en idé til en ny app? Eller synes du bare apps er spændende? Så skynd dig at læse videre.



Lav din egen app

Har du gået og drømt om at lave din egen app? Eller er du for længst holdt op med at drømme og nu fast besluttet på at få en app ud på App Store? Ja så kan det sagtens lade sig gøre – også helt uden kendskab til programmering.

Der findes en række forskellige muligheder, men fælles for dem alle sammen gælder, at de koster: Det koster penge at få publiceret en app. Men specielt dyrt behøver det ikke at være. Desuden kan man betragte det som en lille investering i forhold til de indtægter som app'en muligvis vil komme til at indbringe.

Prisen for at få publiceret én til et ubegrænset antal apps starter fra omkring 500 kr. Men hvis du bare vil nøjes med at eksperimentere og prøve at designe en app, behøver det ikke at koste noget. Næsten alle udviklingsværktøjerne er gratis at downloade og anvende – Det vil sige at du kan vente med at tage beslutningen om hvorvidt du vil publicere din app, til du er helt færdig med den og har færdigtestet den.

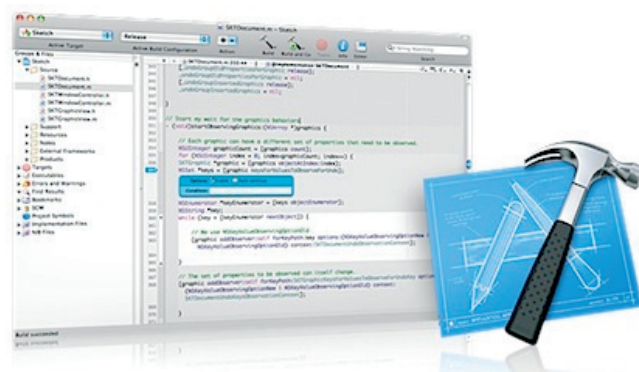
De fleste app-udviklingsværktøjer har desuden en test-app som kan downloades gratis til din iPhone og dermed give dig en præcis fornemmelse af hvordan din app vil fungere på en iPhone. Fokusset for dette hæfte er altså apps til iPhone. Som udgangspunkt dækker dette fokusområde også apps til iPod Touch og iPad, men der er bittesmå forskelle og begrænsninger som gør sig gældende for de to øvrige platforme, og dem kommer vi ikke nærmere ind på i dette hæfte.

I næste afsnit vil vi ganske kort gennemgå nogle af de forskellige app-udviklingsværktøjer som findes.

OBS:
Det koster penge at udvikle en app. Selvom du laver alt selv, skal du som minimum have et medlemskab af Apples Developer Program som koster ca. 500 kr for et år.

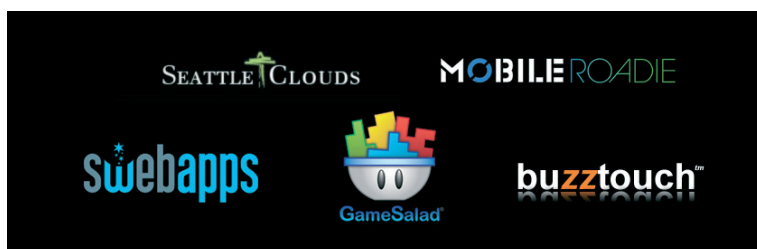
Hvilke muligheder har jeg?

Hvis du er programmør med kendskab til programmerings-sproget **Objective-C** og **Cocoa Touch**, kan du programmere din app helt fra bunden af via **Apples iOS SDK**.



I dette hæfte vil vi kort gennemgå hvordan du henter **Apples iOS SDK**, og hvordan du installerer programmerne som pakken indeholder, men selve programmeringen vil vi ikke beskæftige os med her.

Hvis du gerne vil undgå programmeringsdelen, har du en lang række af muligheder til rådighed: Der findes mange forskellige tjenester som på forskellig vis hjælper dig eller gør det nemmere for dig at lave din app. De værktøjer vi skal gennemgå her i hæftet, er følgende: **Seattle Clouds** og **GameSalad**, men der findes alternativer som er værd at tjekke ud. Her opremses et par af dem: **SwebApps**, **Buzztouch** og **Mobile Roadie**.



GameSalad skiller sig ud ved at være den eneste game engine på listen (det vil sige et program til at lave spil med). GameSalad er i øvrigt gratis.

Seattle Clouds er ligesom de øvrige værktøjer et app-design-værktøj. Her kan du via et grafisk brugerinterface designe din app online – uden at skulle bekymre dig om programmering. Du kan endda vælge at arbejde i html hvis du ønsker det. Seattle Clouds er prismæssigt set den billigste af de tidligere nævnte løsninger.

I dette hæfte har vi udvalgt Seattle Clouds og GameSalad som de værktøjer vi vil gå i dybden med. Seattle Clouds er som sagt det billigste værktøj, og indeholder stort set de samme funktioner som de øvrige løsninger. Tjenesten rummer tilmed skabeloner til, stort set, enhver tænkelig type af apps (spil undtaget).

GameSalad gør det til gengæld let at lave sine egne spil inden for et bredt udvalg af genrer. Med sin grafiske brugerflade gør programmet det let at definere regler og gameplay uden at skulle kode.

De øvrige værktøjer på listen kan du læse mere om på følgende hjemmeside-adresser:

<http://swebapps.com>

<http://mobileroadie.com>

<http://www.buzztouch.com>