

mitp

Ferhat Ayaz • Jörn Hameister • Erik Meißner

Cocoa Kochbuch

Zahlreiche Rezepte und Beispiele
für den sofortigen Einsatz

Applikationen, Frameworks, XML,
Internet, Kommunikation, Agenten

Persistenz, Xcode Hacks, PDF-Export,
Drawings

Ferhat Ayaz, Jörn Hameister, Erik Meißner

Cocoa Kochbuch



Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für umweltverträgliche und wiederverwertbare Materialien entschieden. Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-5068-0

1. Auflage 2009

E-Mail: kundenbetreuung@hjr-verlag.de

Telefon: +49 89/2183-7928

Telefax: +49 89/2183-7620

© 2009 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg



Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektur: Petra Heubach-Erdmann

Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

Druck: Köppl & Schönfelder, Stadtbergen

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
1	Einleitung	11
1.1	Zielgruppe	11
1.2	Warum ein Rezeptbuch zu Cocoa?	11
1.3	Inhalt des Buches	12
1.4	Aufbau des Buches	12
1.5	Webseite zum Buch	14
1.6	Vereinbarungen und Begrifflichkeiten	14
2	Die Image Browser View	25
2.1	Image Browser View-Basisrezept	27
2.2	Zoomen	33
2.3	Entfernen von Bildern	34
2.4	Gruppieren von Bildern	35
2.5	Gruppierungsarten	38
2.6	Setzen von Farben	40
2.7	Einblenden von Bildinformationen	42
2.8	Kopieren von Dateien	44
2.9	Brennen von CDs und DVDs	45
2.10	Kategorie für das DRBurnSetupPanel	47
2.11	Loggen von Fehlern beim Brennen	48
2.12	System-Icons verwenden	50
3	AddressBook-Applikation	53
3.1	Benutzung der ABPeoplePickerView	54
3.2	Benutzung einer NSTableView mit einem NSArrayController	55
3.3	Drag&Drop von ABPeoplePickerView und NSTableView	58
3.4	Ein NSLevelIndicator in einer NSTableView	61
3.5	Drag&Drop von ABPeoplePickerView in eine NSTableView mit Gruppen	63
3.6	Integration eines NSImage in eine NSTableView	64
3.7	Farbige Checkbox	67
3.8	Farbige Checkboxes in einer NSTableView hinzufügen und entfernen	71

3.9	iCal-Kalender mit farbigen Checkboxes in einer NSTableView anzeigen	76
3.10	Erzeugen eines neuen Termins in der iCal-Datenbank	79
3.11	Anlegen benutzerdefinierter Felder in der Adressbuch-Datenbank	82
3.12	Versenden von E-Mails	85
3.13	CustomCells in einer NSTableView	89
4	Das RSSApp-Beispiel	93
4.1	Eine Datasource für eine Outline View verwenden	94
4.2	Eine Source List à la iTunes	98
4.3	Das Publication-Subscription-Framework	100
4.3.1	Die Klasse PSClient	102
4.3.2	Die Klasse PSFeed	104
4.3.3	Die Klasse PSEntry	106
4.3.4	Die Klasse PSContent	107
4.4	Applikationsname vom Bundle-Identifizier	107
4.5	Einträge mit dem WebKit-Framework darstellen	108
4.6	Einbau einer Toolbar	112
4.7	Einbau einer Toolbar ohne Interface Builder	114
4.8	Ein Sheet für das Fenster	120
5	FOAF – Friend Of A Friend	123
5.1	XML überall und in Cocoa	124
5.1.1	Ein XML-Dokument einlesen	131
5.1.2	Einschub: Laden von Bildern aus dem Netz	135
5.1.3	Unser FOAF-XML durchsuchen und verarbeiten	136
5.1.4	Eine Kategorie für NSXMLNode	137
5.2	Core Data ganz allgemein	140
5.2.1	Unser Dokument durchsuchen und Objekte erzeugen	142
5.2.2	Mit Core Data Objekte bearbeiten	144
5.3	Browsen über die FOAF-Struktur	146
5.4	Eine Sortierung anwenden	148
5.5	Import mit Dateiauswahlbox	149
5.6	Eine Suchbox	152
5.7	Spotlight auf FOAF	154
5.7.1	Metadaten für Spotlight	154
5.7.2	Spotlight importiert Metadaten	159
5.7.3	Einen Dokumenttyp festlegen	160
5.7.4	Spotlight beobachten	163

6	Scripting Bridge	165
6.1	NextTrack – Scripting iTunes	168
	6.1.1 iTunes fernbedienen	169
	6.1.2 iTunes regelmäßig abfragen	171
6.2	Diagramme erzeugen mit OmniGraffle	173
6.3	iPhoto und das aktuelle Album	179
7	Foto des Tages	183
7.1	Der Uploader	184
7.2	FTP mit libcurl	188
	7.2.1 Die Klasse CURHandle	189
	7.2.2 Die Klasse CURFileHandle	196
8	Die Bookmark-Applikation	205
8.1	Eigene Applikationsklassen statt NSApplication verwenden	206
8.2	Bestimmung des Computernamens	209
8.3	Klassen mit NSConnection und Bonjour publizieren	210
8.4	Services mit Bonjour finden	215
8.5	Bonjour-Services auflösen und benutzen	219
8.6	Fehlerhandling für NSConnection	222
8.7	Port und Host aus NSSocketPort und NSNetService auslesen	223
9	Der Screenshot Uploader	225
9.1	Ein Programm mit NSTask aufrufen	226
9.2	Verwenden von Timer	228
9.3	Ein MobileMe-Projekt einrichten	230
9.4	Anmelden bei MobileMe	231
9.5	iDisk Session initialisieren und verwenden	233
9.6	MobileMe-Transaktionen überwachen	234
9.7	Datei-Management mit MobileMe	235
9.8	Notifications senden und registrieren	238
9.9	NSImage als PNG und JPG speichern	240
9.10	Icons in der Menüleiste anzeigen	241
9.11	Erstellen einer Applikation ohne Dock-Icon und Menü-(Agent)	243
9.12	Starten von Threads	244
10	Bugs – Eine Applikation wird Apple Scriptable	247
10.1	Eine Scriptable Cocoa-Applikation anlegen	249
10.2	Eine skriptfähige Klasse definieren	252
10.3	Eine skriptfähige Core-Data-Applikation vorbereiten	256

10.4	make-Command für Core Data Entities	263
10.5	delete-Command für Core Data Entities	266
10.6	Ein Object-First Script Command programmieren	267
10.7	Ein Verb-First Script Command programmieren	271
II	Die Drawings-Applikation.	275
II.1	Design Pattern zum Erstellen des Grundgerüsts für eine DTP-Anwendung	276
II.2	Graphic Management	279
II.3	Das Zeichnen von Graphics	283
II.4	Ermitteln von Graphics in bestimmten Bereichen	285
II.5	Neuzeichnen und Dirty Graphics	287
II.6	Defaultwerte für Graphics	293
II.7	Das Koordinatensystem	294
II.8	Bounds-Manipulation von Graphics	295
II.9	Selection Management	299
II.10	Handles in Drawing-Programmen	304
II.11	Maus-Events und Hit-Tests	307
II.12	Zeichnung als PDF speichern	313
12	Software-Entwicklung mit Xcode	319
12.1	Shortcuts	319
12.2	Verwendung von Smart Groups	320
12.3	Bookmarks in Xcode	321
12.4	Methoden-Popup	322
12.5	Code-Vervollständigung	324
12.6	Renaming und Refactoring	325
12.7	Standard-Makros aufrufen	327
12.8	Anpassen und Erstellen von eigenen Makros	328
12.9	Änderung der User Default von Xcode	331
12.10	User Scripts	331
12.11	File Templates	333
12.12	Anpassen des Build-Prozesses	334
12.13	Build-Erweiterung	335
12.14	Debugger	338
12.15	Unit-Tests	340
12.16	SVN-Verbindung einrichten	342
	Stichwortverzeichnis	345