# Tee ise iOS-i rakendus

15 years ago- 09.01.2011 By AM

(Arvutimaailm 10/10)




**?** iPhone, iPad ja iPod kasutavad Apple´I uut mobiiliplatvormi iOS, millele arendajaid polegi niisama lihtne leida. Kuidas siiski oma plaanid ellu viia?

**!** Kui oled leidnud idee, mida ei ole veel teostatud, siis tasub panna end proovile ja asuda ise rakendust arendama. See polegi nii keeruline.

Enne uue rakenduse arendama asumist tasub kindlasti teha väike taustauuring. Pole ju motet jalgratast leiutada – uuri, ega sellist rakendust pole juba olemas ja juhul, kui on, siis kuidas annaks seda täiendada.

Kindlasti ei tasu lasta pead norgu, kui esimese rakenduse idee ei ole nii paeluv, et ei saagi kohe edukaks Apple´i rakendustepoes ehk App Store'is. Raha ei tohikski esimese rakenduse osas olla eesmärk number üks. Pane oskused proovile ja ürita leida endale kindlaid kliente, kes jääksid edaspidit kasutama ka sinu teisi rakendusi.

**Mis on Xcode?**
Xcode on komplekt erinevatest arendustarkvaradest, mille abil saab arendada OS X-i ja iOS-i rakendusi. XCode on näiteks tasuta kaasas viimase OS X 10.6 versiooniga, ent ei ole vaikimisi installitud. Rakenduse saab installida, kasutades arvutiga kaasas olevat DVD-plaati või alla laadides Apple'i veebist.
iOS-i rakendused koosnevad kahest põhirakendusliidesest: Objective-C ja Cocoa. Esimene neist sisaldab aluskeelt ning teine on selle peal toimiv kasutajaliidest koordineeriv osa.

Kuna Xcode töötab vaid OS X-i peal, siis on arendamiseks vajalik Maci arvuti olemasolu. PCde peal arendamiseks saab kasutada Flashi või mõnda muud arendustarkvara, ent kui on soov testida rakendusi erinevate seadmetega ning panna need App Store´is hiljem müüki, tuleb seda teha vaid läbi Xcode´i.

**Kus iOS-i rakenduste arendamist õppida?**
Kui iseseisev õppimine ei ole sinu jaoks keeruline, tasub kindlasti tutvuda mitmete erinevate Xcode'i rakendusliideseid õpetatavate raamatutega. Eesti edukaim iOS-i indie arendaja Henri Normak alustas Objective-C õppimist

Programming in Objective-C 2.0 raamatu abil. Tutvudes raamatupoodide valikuga, leiab sealt mitmeid teisigi sarnaseid raamatuid, tuleb leida vaid endale sobiv.

Uutele ning olemasolevatele arendajatele on suureks abiks Apple'i loodud arendajate foorum. Sealt leiab palju sõbralikke ning abistavaid käsi. Lisaks foorumile on Apple üles seadnud iOS-i rakenduste koodikogumiku ja videokogumiku. Koodikogumikust leiab väga mitmeid demokoode, mille põhjal saab teha testrakendusi, videokogumikust leiab suures koguses õpetavaid ning juhendavaid videosid.

**Kuidas saada arendajaks?**
Ametlikuks iOS-i rakenduste arendajaks saamine ei olegi nii keeruline, kui esmalt võib tunduda. Selleks on tarvis soetada litsents väärtuses 99 USD (ca 1200 krooni). Litsents kestab ühe aasta. Litsentsi omamine annab võimaluse testida rakendusi erinevatel seadmetel ning lisada need App Store'i müügile. Litsentsi soetamine ei ole vajalik, kui soovid rakendusi arvutipõhiselt arendada ning testida. Liitumine käib läbi Apple'i veebilehe - http://developer.apple.com/programs/start/standard/. Eestlaste puhul nõuab Apple täidetud vormi faksimist neile.

**Kust leida ideesid uute rakenduste jaoks?**
Paljud ettevõtjad elavad teadmisega, et idee on see, mis maksab. Päris elus aga maksab teostus, ideid on niigi kuhjaga. Kui ideid ei realiseerita, siis ei saa neist ka mingit raha teenida.

Head ideed tulevad aga elust enesest. Kui tunned puudust mõnest heast lihtsast asjast, mis võiks su elu teha kergemaks, siis see ongi too idee, mis vajab teostamist.

**Kaua võtab aega rakenduse arendamine?**
Tegu on küsimusega, millele ei ole ühest vastust. Kõik oleneb rakendusest. Mida keerulisem rakendus, seda pikem on arendustsükkel. Kuid üldiselt saab väita, et iOS-i rakenduste arendustsükkel on üsna lühike võrreldes mõne muu tarkvara arendusega.

See tähendab, et ideest saab jõuda töötava lahenduseni vaid mõne päevaga. Nõnda võib näitena välja tuua Eesti populaarseima rakenduse "Pargi", mille arendas Henri Normak valmis kahe kuuga, uus "Tangi" rakendus aga sai küpseks vaid 20 töötunniga.

Kindlasti tuleb silmas pidada, et keerulisemate rakenduste, nagu näiteks mitmetasemeliste mängude arendamine võib võtta aega mitu kuud.

**Kus ja kuidas testida?**
Xcode sisaldab iPhone´i ja iPadi emulaatorit, mille abil saab arvutis testida rakenduste sobivust. Emulaatori miinuseks on aga see, et sellega testimine ei arvesta seadme kõiki riistvaralisi omadusi. Nii on parim lahendus leida rakendusele beetatestijad, kes annavad tagasisidet riistvaralisest ning tarkvaralisest osast. Kuidas rakendus töötab nende seadmel, ja mis funktsioone eemaldada või lisada võiks.

Kui oled indie arendaja ja lood tarkvara, millest saavad kasu paljud eestlastest iOS-i seadmete kasutajad, siis saad beetatestijaid otsida näiteks AppleSpoti foorumist.

**Kes Eestis tegelevad iOS-i rakendustega?**
Eestis on iOS-i arendajad hetkel veel üsnagi vähe. Kuid mitte nii vähe, et neid saaks kokku lugeda kahe käe sõrmedel. Üritasin artikli jaoks välja selgitada võimalikult korrektse eestlastest iOS-i arendajate arvu. Pärides sellekohast infot mitmetelt tegijatelt selgus, et arendajaid, kelle rakendused on App Store'is saadaval, peaks olema kokku 12. See number sisaldab kolme indie arendajat ning üheksat arendajat, kes töötavad firmades.

**Kui palju raha teenib?**
Kõnealusele küsimusele saab anda korrektse ning üheselt mõistetava vastuse, ent see ei ole üks kindel summa. Apple'iga sõlmitavas lepingus on kirjas, et õunafirma saab müügi pealt endale 30 protsenti ning arendaja 70. Kindlat summat on keeruline ennustada, sest keegi ei tea, kas sinu rakendus on see, mis lööb App Store'is läbi või mitte. Kuid proovida tasub ikkagi – iOS-i rakenduse arendamine Apple´i mobiilseadmele pole raketiteadus ja mõne varju java rakenduse kõrval võib mõni teine tippu söösta.

**RONALD LIIVE**
Applespot.ee peatoimetaja

Pildil: *iPhone´i või iPadi rakenduse arendamine ei võta kaua aega. See Eesti parkimisrakendus "Pargi" sai näiteks valmis paari kuuga.*

- Lahendused
- Tarkvara

- Mobiiltelefonid
- Tee ise