Man soll ja eigentlich in solchen News neutral bleiben und nicht seine direkte Meinung äußern - nun dies ist mir heute egal - DENN ENDLICH IST ES DA, DAS iPHONE SDK.

Heute war nun endlich der Termin - verschoben vom 26.02.2008 auf heute den 06.03.2008 wurde nun von Apple offiziel das SDK zur Entwicklung des iPhone's freigegeben. Nun was bedeutet das? Erst einmal das wir zum Juni 2008 eine neue iPhone Firmware in der Version 2.0 erwarten können - diese wird dann Dritt-Anbieter-Programme installieren können, welche mit dem neuen SDK entwickelt wurden. Zusätzlich werden folgende neue Features beinhaltet sein, wobei diese überwiegend business-orientiert sind:

- Push-Mail
- Push-Kontakte
- Push-Kalender
- Globale Adressliste

- Zertifikate und Identifizierung
- WPA2/802.1x
- Strikte Sicherheitsmechanismen

- Weitere VPN-Protokolle
- Gerätekonfiguration
- Remote-Wipe-Funktion zum Löschen aller Daten auf einem entfernten Gerät

Das bedeutet, das das Microsoft Synchronisations-Protokol Active Sync auf dem iPhone integriert sein wird. Dieses realisiert eine Anbindung an den Microsoft Exchange Server und somit dessen Funktionalitäte wie u.a. E-Mail- und PIM-Push. Eine Verbindung zu diesem kann dann bei Bedarf auch über einen sichern "VPN-Tunnel" aufgebaut werden.
Des Weitern können Administratoren bei Bedarf das iPhone aus der Ferne konfigurieren. **Das SDK**
Das SDK basiert, wie es schon zu erwarten war, überwiegend auf den OS X Frameworks. Einzig das Cocoa Framework wird ersetzt durch das neue Cocoa Touch Framework.
Was nicht erwartet war, ist die Möglichkeit des Bauens der graphischen Benutzeröberfläche mit Hilfe eines Interfacebuilders, der via Drag 'n' Drop die Zusammenstellung der GUI ermöglicht. Des Weitern gibt es einen iPhone-Emulator, welcher das Testen und debuggen von Applikationen ermöglicht - dies ist von Vorteil, für Entwickler, welche selber gar kein iPhone besitzen.
Eintwickelt wird in Objective C und das mit Hilfes von XCode 3 - dies bedeutet allerdings auch, das wie nicht anders zu erwarten war, eine Entwicklung unter MS Windows vorerst nicht möglich ist.

Das SDK ist hier zum herunterladen zur Verfügung gestellt worden. **Programmveröffentlichung**
Die Programmveröffentlichung ist jedoch nicht ganz ohne. Es gibt 2 Möglichkeiten selbst

entwickelte Programme zu publizieren. Die eine ist eine Arte Software-Installer, welcher sowohl Freeware Programme als auch kostenpflichtige Programme zur Verfügung stellt. Die andere Möglichkeit wird durch iTunes realisiert. Bei beiden Variaten gilt jedoch, das bei kostenpflichtigen Programmen eine Provisionsgebühr in Höhe von 30 % an Apple abzutretten ist und das selbst Freeware-Programmhersteller einen Jahresbeitrag von 99 US $ für die zwingende Mitgliedschaft am iPhone Developer Programm zu entrichten haben. Damit will man wohl sicher, ähnlich wie unter Symbian, vermeiden das unötig viele Viren für das iPhone enstehen.

Tutorial

Ich habe ein erstes Tutorial zum Installiern des SDK's und ein erstes " Hello World " bereitgestellt.