



MacRuby – The Definitive Guide

Ruby and Cocoa on OS X

By Matt Aimonetti

First Edition November 2011

ISBN 978-1-4493-8037-3

242 Seiten,

EUR32.00, SFR54.90

Rezension

Zielsetzung

Das Buch richtet sich an Entwickler, die mit Hilfe von MacRuby GUI-Anwendungen auf der OS X Plattform in einer Skriptsprache entwickeln wollen. Laut Autors des Buches sollte der Leser Kenntnisse in der Programmierung im Allgemeinen und im Bezug der objektorientierten Programmierung besitzen. Auch wenn der Autor vorgibt in die Grundlagen von Ruby und Cocoa einzuführen, ist es nach meiner Meinung ratsam wenn der Lesen mit den Konzepten der Programmiersprache Ruby und dem Cocoa-Framework vertraut ist.

Abschnitt ‚Einleitung‘

Innerhalb dieses Abschnitts beschreibt den Autor die Anforderung an die Vorkenntnisse seiner Leser. Außerdem wird noch auf weitere Literatur bzw. andere Quellen zum Thema Ruby bzw. Cocoa verwiesen. Ebenso werden die in dem Buch benutzten Konventionen erläutert.

Abschnitt: ‚MacRuby Überblick‘

Kapitel: ‚Einführung‘

Innerhalb dieses Kapitels wird zuerst MacRuby als eine Implementierung der Skriptsprache Ruby auf Basis der Objective-C Laufzeitumgebung. Dies ermöglicht den Aufruf der nativen API zur Entwicklung von Anwendungen auf der OS X Plattform.

Daraufhin werden die notwendigen Softwarevoraussetzungen und den Bezug und Installation von MacRuby erläutert. Hierbei sei angemerkt, dass Xcode 4 in Gegensatz zu den Aussagen des Autors kostenfrei im App Store erhältlich ist. Nur für den Bezug von Vorabversionen ist der kostenpflichtige Beitritt zu einem Entwicklerprogramm notwendig. Was mich ebenfalls verwundert, ist die Tatsache, dass auf der im Buch genannten Bezugsadresse die Version 0.10 angeboten wird, während der Autor in der Bucheinleitung eine Version 1.0 von MacRuby erwähnt.

Danach wird ein ‚Hallo World‘-Programm vorgestellt, welches ohne Zuhilfenahme von Xcode entwickelt wurde. Dies führt dazu, dass Tätigkeiten, welche in Xcode über ein Template bereitgestellt werden, oder über den Interface Builder getätigt werden, in Rub auscodiert werden, was dazu führt, dass das Listing des Programms aufgebläht wird. Die dazugehörige Erläuterung ist auch nur dann für den Leser wirklich verständlich, wenn er mit den Konzepten des Cocoa-Frameworks vertraut ist. Zuletzt folgt noch eine kurze Einführung in elementare Sprachkonzepte von MacRuby sowie eine Demonstration des Arbeitens im interaktiven Modus von MacRuby.

Kapitel: ‚Grundlagen‘

In diesem Kapitel werden einige grundlegende Begriffe im Bezug auf das Cocoa Framework eingefügt. Außerdem wird ein Beispiel vorgestellt, welches unter Xcode entwickelt wurde. Nach meiner Meinung wird hierbei der begriffliche Unterschied zwischen einem Callback und einem Delegate nicht sauber ausgearbeitet. Auch wird vorausgesetzt, dass der Leser im Umgang mit Git vertraut ist, um das Beispiel aus dem auf github.com gehostete Repository zu beziehen. Letztendlich sind die Begriffserklärungen allenfalls als Wiederauffrischung geeignet, wer noch keine Erfahrung mit der Entwicklung von Anwendung mit Cocoa besitzt, wird um das Studium der entsprechenden Literatur nicht herumkommen.

Kapitel: Das Cocoa Environment

Dieses Kapitel beginnt mit einem historischen Abriss über die Entstehung der Programmiersprache Objective-C und dem Cocoa Environment. Hierbei werden auch die besonderen Innovationen, wie dem Word Wid Web, hervorgehoben, welche one NeXTStep, dem Vorgänger von Cocoa, wahrscheinlich nicht möglich gewesen wären. Danach wird Cocoa als eine Sammlung mehrerer Frameworks vorgestellt, welche dem Entwickler immer wiederkehrende Aufgaben abnehmen soll, so dass er sich auf seine anwendungsspezifische Aspekte bei der Programmierung konzentrieren kann. Danach werden die drei fundamentalen Frameworks von Coco kurz vorgestellt. Das Kapitel schließt mit der Vorstellung der Referenzbibliothek, in der die Cocoa-Klassen dokumentiert sind.

Kapitel ‚Foundation‘

In diesem Kapitel werden die Klassen des Foundation Frameworks vorgestellt. Die Anwendung der Klassen wird anhand von Codebeispielen demonstriert. Für eine Dokumentation aller Methoden sei hingegen auf die Referenzdokumentation verwiesen. Außerdem wird noch auf die Kompatibilität zwischen nativen Rubyklassen und den entsprechenden Klassen aus dem Foundation Framework eingegangen.

Kapitel ‚Application Kit‘

Im Gegensatz zum vorhergehenden Kapitel wird hier ein anderer Ansatz gewählt. Anstelle der Vorstellung der einzelnen Klassen werden die Konzepte der Cocoa-Entwicklung vorgestellt und an Codebeispielen illustriert.

Kapitel ‚Xcode‘

Dieses Kapitel enthält eine Einführung in die Entwicklungsumgebung Xcode. Neben dem Erzeugen eines MacRuby-Projektes unter Xcode werden die grundlegenden Bedienkonzepte von Xcode vorgestellt. Außerdem wird darauf eingegangen, das die Unterstützung von MacRuby durch Xcode nicht das Niveau von Objective-C erreicht. Den Rat des Autors zum Einsatz von MacVim kann ich nicht nachvollziehen, da Vim sicherlich nicht zu

den einsteigerkompatiblen Editoren gehört. Auch wird der Interface Builder in diesem Kapitel nicht behandelt.

Kapitel ‚Core Data‘

Das Core Data Framework stellt einen ORM zur persistenten Speicherung von Objekten bereit, der in diesem Kapitel vorgestellt wird.

Kapitel ‚Einen Schritt weiter‘

In diesem Kapitel werden fortgeschrittenen Techniken wie:

- Blöcke
- Bridging Support
- Grand Central Dispatcher
- Unterstützung von skriptbaren Anwendungen

vorgestellt.

Abschnitt ‚MacRuby in der Praxis‘

Kapitel ‚Adressbuch Beispiel‘

In diesem Kapitel wird eine Adressbuchverwaltung als Beispiel vorgestellt.

Kapitel ‚Goelocation‘

Hier wird ein Beispiel vorgestellt, welche die Position des Anwenders mit Hilfe des Location Frameworks bzw. eines über das Internet angebotenen Location-Dienstes ermöglichen soll.

Kapitel ‚MacRuby in Objective-C Anwendungen‘

In diesem Kapitel werden Möglichkeiten aufgezeigt MacRuby-Code aus einer Objective-C Anwendung aufzurufen.

Kapitel ‚Objectiv-C in MacRuby-Anwendungen‘

Nun wird auch noch die Vorgehensweise für den Aufruf von Objective-C Code innerhalb einer Macruby-Anwendung vorgestellt.

Kapitel ‚Third-Party Bibliotheken‘

In diesem Kapitel wird nun die Einbindung von Bibliotheken beschrieben, die über das RubyGem-System verfügbar sind.

Fazit

Das Buch kann nur Lesern empfohlen werden, die sowohl Vorkenntnisse in Ruby als auch in der Entwicklung von OS X Anwendungen besitzen. Allen anderen Interessierten sei der Kauf der im Buch empfohlenen Literatur ans Herz gelegt. Als Lehrbuch ist es aufgrund seiner Strukturierung ungeeignet. Ebenso handelt es sich nicht um ein Referenz-

werk. Einige Informationen innerhalb des Buches sind auch schon zum Zeitpunkt des Erscheinens veraltet Oder inkorrekt.

Das Buch ist aus meiner Sicht allenfalls für erfahrene OS X Entwickler geeignet, die sich eine Übersicht über die Möglichkeiten von MacRuby im Beriech der GUI-entwicklung verschaffen wollen.