



Thomas Lucka

Spiele entwickeln für iPad, iPhone und iPod touch

ISBN: 978-3-446-43085-3

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser.de/978-3-446-43085-3>

sowie im Buchhandel.

Index

Symbole

3D-Modelle 160
3ds Max 253ff., 260, 262, 270f.

A

AAC 125
Achievement 144
Action Adventure 235
Adobe Ideas 62
AIF 125
ALAC 125
Alphakanal 178, 184
Alphawert 19, 57, 60, 64, 133
Amplitude 125, 342
Andreas Illiger 2
Android 3, 142, 157f.
Angry Birds 297
Animation 165, 193, 207, 209f., 216, 227
Animationsphasen 193
Apple Dev Center 9
Apple Developer Programm 6, 351
Apple-ID 9
Apple Inc. 158
Application Loader 352
App-Namen setzen 43
App Store 1, 3, 6, 351ff.
Arbeitsspeicher 77, 109
ARC 12, 27, 350
ASCII 253, 257

Asteroids 205
Atari 205
Audio-Buffer 347
Audio File API 346
Audioformat 343
Audio-Kontext 345
Audio Queue Services 123f.
AudioServices 123
AudioToolbox 123, 346
Auflösung abfragen 43
Automatic Reference Counting 12
Autorennspiel 235f.

B

Backface Culling 248
Beeline Interactive 2
Bewegungssensor 93, 99ff.
Billboards 242
Binary 352
Bitmap 61, 183, 186
Bitmap-Fonts 277
bit-side 93
Blendeffect 64
Blender 253
Blend-Funktion 184
Bloom 131
Bluetooth 141
Bogenmaß 65
Bosconian 204f.

Bounding Box *90, 215ff.*
 Box2D *297*
 Bravery *2*
 BSD-Library *65*
 Budget *235*
 Buffer *160ff.*
 Build *352*
 Bundle ID *144*
 Bundle Identifier *54*

C

C64 *123, 125*
 CAF *125*
 Cerberus *205*
 Cinematronics *205*
 Client-States *170*
 Clipping *73ff., 190, 193*
 Clipping Pane *241, 269, 292*
 Cocoa Touch *5, 9*
 Conditional Coding *33*
 Core Animation *80*
 Core-Animation-Layer *165*
 Core Audio *9, 123ff., 339*
 Core Data *137*
 Core Graphics *5f., 19f., 56ff., 65f., 75, 118, 157f., 173, 178, 183, 187, 193*
 Culling *248*

D

Dark Void Zero *2*
 Dashcode *6*
 Datenspeicherung *136ff.*
 Datentyp *163, 172, 179*
 Daumenkino *73*
 Deathmatch *156*
 Delegate *13*
 Deployment *34, 38, 351f.*
 Depthbuffer *163ff., 235*
 Developer-Zertifikat *352*
 Development Provisioning Assistant *352*

DirectX *239*
 Distanz zwischen zwei Punkten *90*
 Distribution *351f.*
 Distribution-Zertifikat *352*
 Doom *236*
 Dreieck *160, 169ff., 223, 241, 253ff.*

E

EAGL *158, 162f., 166f.*
 EAGL-Grafikkontext *166f.*
 Echtzeit-Spiel *155*
 Eckpunkt *169, 172f., 179, 240ff., 246, 250ff., 256, 290*
 EGL *158*
 Ego-Shooter *235*
 Einheitskreis *223*
 Einheitsmatrix *169, 173, 204*
 Electronic Arts *2*
 Ellipsen *60*
 Eskimo *171*
 Explosionseffekte *115, 117*
 EyeToy *93*

F

Faces *253ff., 258ff., 283, 290, 295*
 Farbe *244, 249f., 286, 292*
 Farbverläufe *60, 94*
 Fieldrunners *77*
 Firemint *77*
 Flight Control *77*
 Formatspezifizierer *16*
 FPS *68, 70, 75, 81, 100*
 Frame *49f., 68ff., 73ff., 98, 103f., 107, 112, 115, 118, 131ff.*
 Framebuffer *163ff., 235, 239ff.*
 Frame-Nummer *193, 196*
 Frequenz *341*
 Funktion dritten Grades *176f.*

G

Galaga 230
GameBoy 3, 77, 124ff.
Game Cartridges 3
Game Center Service 143
GameKit 141
Game Loop 50, 68ff.
Gamepad 96ff.
Garbage Collection 25
Gimp 62
Git 12
GLKit 297, 325
GLU 157ff., 265
GLUT 157ff.
Google 158
Grafikkontext 19, 163ff., 183
Grafikschnittstelle 252
Grafiktablett 62

H

Head-up-Display 104
Highscore 154
Highscore-Liste 138
Home-Screen-Icon 53
homogene Koordinaten 171
HTML5 137
HUD 104, 121f.

I

iElectrize 127, 131
In-App-Purchases 354
Instrument 10, 25
Interface Builder 10, 35
iOS-Versionsnummer 33f.
iTunes Connect 143, 351ff.
iTunes Direct Link 354

J

Java 5, 15, 18ff., 25, 45
JavaScript 137
Joystick 1, 291
Jump'n'Runs 1

K

Kamera 236ff., 265ff., 287ff., 337
Kameraobjektiv 238
Kameraposition 238f., 265ff., 276, 291
Kammerton 341
Khronos Group, Inc. 158
Kollisionsberechnung mit Kreisen 90ff.
Kollisionskontrolle 160, 204, 214
Kollisionsprüfung 236, 269
Kompressionsformat 160
Konami 204f.
Koordinatensystem 51f., 65f., 92, 167ff.,
174ff., 187, 190, 202
Koordinatenursprung 51, 66, 168, 176, 190,
195, 198, 204, 238f., 266
Korg 127
Kosinus 223, 226, 229
Kreisbewegung 190
Kreise 56, 60, 92, 135
Kritzelspiele 61
Kugel 93, 248, 281ff.

L

Labyrinth-Spiel 236
Landscape-Mode 313
Leaderboard 144
League of Evil 2
Lebenszyklus 27f.
Licht 249, 252, 278
Lichtarten 249
Lifecycle 69
Linie 56ff., 101ff., 121, 160, 173ff.
Linienfarbe 59ff.
Linienstärke 56ff.

Linux 3, 157
 Localization 146
 Löschfarbe 167

M

Maemo 157
 Magnetic Baby 2
 Manomio 1
 Marble Revolution 93
 Marktdurchdringung 159
 Matchmaking 155
 Materialeigenschaften 235
 Materialien 249
 Mathe-Plotter 176
 Matrix 169, 173ff., 190, 238, 243, 247, 252, 259ff.
 Matrizenoperationen 266
 Matrizenrechnung 169
 Maya 253
 MeeGo 157
 Memory Leaks 25
 Mesa 266
 Microsoft IX
 MIDI 125
 Mikrofon 347
 Milton Bradley 136
 MIT 205
 MKS-System 304
 Modelle 169, 173f.
 Modellierung 235
 Modellierungssoftware 236, 252ff.
 Model-View-Controller 330
 Motion-Sensor 93
 Motorola 158
 MP3 125f.
 Multiplayer-Spiel 2, 155
 Multi-Touch 94ff., 104
 Musik 123, 131

N

Namco 204f., 230
 Nanoloop 126
 Netzwerk 155
 NeXT Computer 35
 NeXTStep 21, 35
 NIB 35
 Nintendo NES 62
 Noise.io 126
 Nokia IX, 2f., 157f.
 Nokia Store 3
 NOM 45
 Normale 249f., 256ff.
 NS 35

O

Objective-C-Wrapper 6
 Obj-Format 253, 257, 265, 270f.
 OES-Extension 185
 OGL-Grafikkontext 166
 One-Shots 115
 OOP 21
 OpenAL 9, 123, 157, 339
 OpenFeint 142
 OpenGL-Datentyp 163
 OpenGL ES 1.0/1.1 159
 OpenGL ES 2.0 159, 162, 166
 Orientierungsänderung 39
 Origin 200ff., 213

P

Parallax-Scrolling 196
 Pattern-Generator 197
 PCM 343
 Performance 238, 242, 250, 253, 265
 Perspektive 160ff., 235ff., 244, 248, 265f., 269, 290f.
 Photoshop 46, 62, 197
 Physik-Engine 298

Picasso 59
Pinch 94
Pixen 62
Plants vs. Zombies 105
Platzverbrauch 109
Playstation 3 157
Plist 150
Plist-Datei 14, 40, 43, 54
Polygone 169, 248
Polyphonie 125, 128, 343
Pong 50
PopCap 105
Portrait-Mode 313
Positionierung 159, 192, 213, 236, 244, 269, 290
Pragma 108
Präprozessor 27
Preloader 103, 107ff., 129
Primitiven 171f.
Primitives 254, 260
Propellerheads 126
Protokoll 13ff.
Provisioning Center 352
PVRTC 160, 182
Pyramide 248, 270
Pythagoras 90ff.

Q

Quader 252
Quadrat 59f.
quadratische Gleichung 177
Quartz 2D 56
QuartzCore 162f.

R

Ragdoll 298
Rappel-Effekt 248
Ravenous Games 2
Realtime 142
Rebirth 126

Rechteck 52, 56ff., 65, 160, 174f., 218ff.
Reflection-Maps 326
Renderbuffer 163ff., 174f., 191, 235
Render-Pipeline 159, 163, 172
Render-Prozess 185
Retina-Auflösung 45
RGB 19
RGBA 182ff.
RGB-Farbschema 57
Richtungsvektor 249, 271
Rotation 65ff., 191ff., 228, 242ff., 266, 272, 278, 282
Rotieren 173, 190
R-Type 2

S

Sample-Rate 342
Samples 125f.
Samsung Electronics 158
Sandbox 143
Schatteneffekte 249
Schwerkraft 302
Scrolling 196ff., 202ff., 226
Selektor 70ff.
Senso 136
Sequenz 126, 131ff., 339
Settings Bundle 137
Shader-Programmierung 159, 327
Shoot'em Ups 1
SID-Chip 123ff.
Single Tap 94ff., 119
Singleton 107
Sinistar 204
Sinus 223ff.
Sinuskurve 342
Skalierung 191ff.
Skin-Deformation 248
Skybox-Effekt 326
Smalltalk 21
Snake 2
SNK 204

Software-Synthese 124
 Sony Computer Entertainment 158
 Sound 341
 Soundboard 130
 Sound-Effekte 123ff.
 Soundexperimente 347
 Soundformate 125
 Spaces of Play 2
 Spacewar 205
 Speicherbereich 109f., 137
 Speicherplatzverbrauch 253
 Speicherverbrauch 182, 186
 Spielschleife 50f., 68ff., 75, 80f., 100ff., 106, 128ff., 161f., 187f., 196, 200ff., 206
 Spirits 2
 Splash-Screen 53, 104, 108
 Sprite 157, 160, 193ff., 204ff., 242, 271ff., 282f., 290ff.
 Sprite-Manager 220
 SQLite 137
 Stack 173
 Stakkato-Effekt 344
 Star Wars 277
 State-Machine 58, 65, 109, 118ff., 171
 Statusleiste 40, 51ff.
 Stereo 339
 Subatomic Studios 77
 Swipe 94, 99, 103ff., 119ff.
 Symbian 2, 93, 157f.
 Synthesizer 124ff., 342
 Synthische Sounds 347
 Systemschrift 61
 Systemsounds 123

T

TB-303 126
 TechnoBox 126
 Teekessel 259
 Template 53ff., 77, 85, 105, 137
 Tessellation 248
 Tessellierung 248

Textausgabe 60
 Texteffekte 277
 Textur 169, 178ff., 193ff., 215, 220, 225, 242ff., 249ff., 270f., 277f., 283, 287ff.
 Textur-ID 180
 Texturkoordinaten 160, 178f., 184f., 190ff.
 Textur-Manager 295
 Third Person 235
 Tiefenpuffer 166, 237f.
 Tile 77, 196, 310
 Tilemap 236
 Tile-Studio 77
 Time Pilot 84 204f.
 Tiny Wings 2
 Torus Knot 260f.
 TR-909 126
 Transformation 174, 190f.
 Translation 66, 174, 192, 195, 202ff., 241
 Triangulieren 169
 Turn-Based 155

U

Umwicklung 255
 Unit Test 12
 Universale Apps 30
 USB-Kabel 73, 352
 User-Input 93, 109

V

Vanguard II 204
 Vektor 249, 266ff.
 Verkaufszahlen 351
 Verschieben 173, 190f., 195
 Vertex 159f., 168ff., 178f.
 Vertex Buffer Objects 160
 Vertex-Pointer 244
 Verzerren 190
 Verzerrung 347
 Viewport 166f., 200, 213, 220, 276f.
 Voice-Chat 141

W

WAV *124ff.*, *343*

WebApps *6*

WebKit *137*, *141*

Wicklung *178*

Wii *93*

Williams *204*

Windows Marketplace *3*

Windows Phone *298*

WLAN *142*

Würfel *245*, *248ff.*

X

Xbox 360 *339*

Xcode *9f.*

xib *35*

XML *14*, *35f.*

Y

YouTube *354*

Z

Zeichenfläche *17*, *40*, *167*

Zufallszahlen *58*

Zweier-Potenz *178ff.*, *219*

Zweipunkteform *98*