

**BACK
TO
HACK**

Plattformübergreifende Entwicklung mit LiveCode

Was ist LiveCode?

- kommerzielles Entwicklungssystem
- Engine / Interpreter + GUI Toolkit
- eine der englischen Sprache entsprechende Programmiersprache
- integrierte Entwicklungsumgebung IDE / grafische Entwicklungsumgebung
- Fat Binary
- objektorientiert != JAVA, Sprachkonstrukte nachbilden

Was ist LiveCode?

- plattformübergreifend
- Feature Rich
- einfach, schnell, RAD-Werkzeug (Rapid Application Development)
- Zielgruppe
 - Schüler/Studenten/Lehrer
 - Hobby- und Berufsprogrammierer

Was ist LiveCode?

- erweiterbar über Externals / externe Bibliotheken (*.dll,*.a,*.so)
- Cross-platform = der gemeinsame Nenner aller Plattformen
- derzeitiger Schwerpunkt auf den Bereich: Mobile (iOS,Android)
- write once deploy everywhere = single codebase
- kein edit-compile-run cycle
- internes Skripting

Was ist LiveCode?

- Nachladen von Code
- vernünftige Dokumentation
- Zielplattformen: Mac OS X, Linux, Windows, iOS, Android ...
Mac OS 9*, BSD*, Solaris*
- Unternehmen: 11-50 Mitarbeiter, 1993 Kevin Miller, 1997 RunRev Ltd.,
“Expert IDE for MetaCard”, Edinburgh, Schottland

Historie

- HyperCard, HyperTalk, Macintosh II, Bill Atkinson, 1987 erste Release
 - Anspruch: “english-like language easier than BASIC”
 - 1990 HyperCard 2.0, 2000 von Steve Jobs eingestellt
- SuperCard, SuperTalk, Bill Appleton, 1989, Feature Rich, Mac OS X
- MetaCard, MetaTalk, Scott Raney, 1996, cross-platform

Historie

- xTalk Sprachenuniversum
- Runtime Revolution, RevTalk / Transcript, Kevin Miller, 1993
 - MetaCard in 2003 gekauft
- LiveCode, LiveCode Programming Language, Kevin Miller, 2010

Demonstration

- einfache Desktop-Anwendung
- Web-Anwendung / CGI-Applikation
- Mobile Anwendung
 - YouTube: “Create an iOS/Android App in 3 hours 16 minutes”

Ressourcen

- <http://www.livecode.com>
- <http://docs.runrev.com>
- <http://forums.runrev.com>
- <http://lessons.runrev.com>