

Erledigt

## Touchbar selber entwickeln

**Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 15. November 2016, 21:56**

Ich würde mich erstmal für eine Hardwareplattform entscheiden. Da ich mich mit Grafikimplementierung unter Mac nicht auskenne, ein ATmega328 eher bescheiden für Grafik zu gebrauchen ist (in dem Fall eigentlich nur zum Fingerposition lesen und per Rx/Tx an den Rechner senden) und daher der Bildschirm selbst an einen Grafikausgang am Mac angeschlossen werden muss, fällt der Arduino eher raus. Mit einem Raspberry PI Nano kannst du ein sehr kompaktes Gerät fertigen, das sich selbst um die Grafik kümmert, und nur eine Verbindung zum Rechner per USB für Strom und Steuerbefehle brauch. Dann brauchst du einen passenden Touchscreen, der sich mit dem PI versteht (gibt tausende Tutorials mit Empfehlungen zu Raspberry PI Touch Projekten um Netz), danach solltest du dich etwas mit Xcode anfreunden und ein kleines Tool schreiben, das im Hintergrund läuft, Befehle vom PI ausführen und Infos (laufenden Programm, gewünschte Shortcuts, etc) an den PI schicken kann. Der PI wiederum muss Befehle senden und die Infos vom Helpertool in entsprechende Symbole etc auf dem Touchscreen umsetzen können.

Besorg dir etwas Hardware und experimentiere. Mache dich mit Programmiersprachen vertraut, falls notwendig. Fürs Helpertool dürfte größtenteils Swift reichen, auf dem PI bist du extrem flexibel was die Sprache angeht. Leg einfach los, du findest echt zu allem Infos im Netz. Wichtig ist nur, dass du irgendwo loslegst und es durchziehst.