

<<iPad应用开发实战>>

图书基本信息

书名：<<iPad应用开发实战>>

13位ISBN编号：9787111338352

10位ISBN编号：7111338359

出版时间：2011-4-20

出版时间：机械工业

作者：李晨

页数：266

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<iPad应用开发实战>>

内容概要

《iPad应用开发实战》由苹果（美国）公司资深iPhone/iPad应用开发专家亲自执笔，Lordhong和沈卓立等资深iOS/Android应用开发专家联袂推荐，国内著名的Apple开发者社区CocoaChina联合策划，权威性毋庸置疑。

《iPad应用开发实战》内容系统而全面，详尽地讲解了iPad开发相关的知识，所有新功能和特性一览无余；实战性强，不仅配有大量精心设计的小案例，而且还有一个贯穿全书的大案例。本书不仅能满足你全面而系统地学习iPad开发理论知识的需求，还能满足你需要充分实践的需求。

全书一共分为18章，首先介绍了开发iPad应用必备的常识和工具，并给出了一个简单的示例；然后详细地讲解了内存管理、视图和视图控制器、键盘输入和自定义键盘、绘图、触摸事件与手势识别、动画、多媒体播放、容器类、文件系统、同时性编程与定时器、cocos2d基础、连接设备、加速度传感器、地图与链接服务器、Objective-C与XCode进阶知识等核心内容；最后介绍了如何申请iPad应用的开发证书，以及以作者的亲身经历和经验讲述了如何更好地营销和推广自己的应用。

无论你是有丰富经验的iPhone应用开发者，还是略有经验的iPad应用开发者，抑或是只有Objective-C基础但毫无经验的开发者，本书都非常适合你，它是为所有iPad应用开发经验还不太丰富的读者准备的。

作者简介

李晨，资深iOS开发工程师，现就任于苹果(美国)公司，负责iPhone/iPad相关应用的开发，经验极其丰富。

在iPhone发布初期即看好移动应用开发的前景，随即转向iOS开发平台，并独立发布了多款热销的iPhone应用，在APP Store上创下佳绩。

随后，在iPad面世的第一时间内又开发了iPad相关的应用，而且也取得了不错的销售成绩，积累了大量实战经验。

从学生时代开始，他就一直在为Boston Scientific和Vobile等世界知名的企业做开发，项目涉及医疗仪器和移动广告平台等领域。

他亲手创办了密歇根理工大学iPhone开发俱乐部，将很多学生带入iOS开发的阵营。

此外，他在核工程、无线通信和信号处理等领域也有较为深入的研究。

<<iPad应用开发实战>>

书籍目录

前言

第1章 iPad开发入门

- 1.1 iPad概览
- 1.2 从PC到iPad
- 1.3 从iPhone到iPad
- 1.4 iPad开发的必备知识
- 1.5 iPad开发的必备工具
- 1.6 第一个iPad应用—Hello World
 - 1.6.1 建立工程：HelloWorldMail
 - 1.6.2 工程概览
 - 1.6.3 添加按钮
 - 1.6.4 邮件编辑器
- 1.7 小结

第2章 视图和视图控制器

- 2.1 视图 (UIView)
 - 2.1.1 视图概览
 - 2.1.2 窗口 (UIWindow)
 - 2.1.3 网页视图 (UIWebView)
- 2.2 视图控制器 (UIViewController)
 - 2.2.1 视图控制器概览
 - 2.2.2 导航控制器 (UINavigationController)
 - 2.2.3 标签控制器 (UITabBarController)
- 2.3 弹出控制器 (UIPopoverController)
- 2.4 分割视图控制器 (UISplitViewController)
- 2.5 实例：iPad网页导航
 - 2.5.1 基于分割视图控制器的应用
 - 2.5.2 网页视图
 - 2.5.3 表格视图
- 2.6 小结

第3章 内存管理

- 3.1 对象所有权、引用计数与释放
- 3.2 自动释放与便捷方法
- 3.3 访问器方法与属性
- 3.4 改变引用计数的特殊情况
- 3.5 内存管理总结

第4章 键盘输入和自定义键盘

- 4.1 文本输入与系统键盘
- 4.2 自定义键盘之一：替代系统键盘
- 4.3 自定义键盘之二：与系统键盘共存
- 4.4 自定义键盘之三：修改系统键盘
- 4.5 小结

第5章 绘图

- 5.1 iOS概览
- 5.2 iOS中的绘图技术
- 5.3 Quartz 2D

<<iPad应用开发实战>>

5.4 贝济埃路径的使用

5.5 画图实战：绘图板

5.6 小结

第6章 容器类的使用

6.1 数组（NSArray）与可变数组（NSMutableArray）

6.1.1 数组的创建与初始化

6.1.2 查询数组

6.1.3 产生新数组

6.1.4 比较数组

6.1.5 保存数组

6.1.6 添加对象（NSMutableArray方法）

6.1.7 移除对象（NSMutableArray方法）

6.1.8 替换对象

6.2 字典（NSDictionary）与可变字典（NSMutableDictionary）

6.2.1 创建字典

6.2.2 获取关键字与数值

6.2.3 保存字典

6.2.4 添加条目（NSMutableDictionary方法）

6.2.5 移除条目（NSMutableDictionary方法）

6.3 集合（NSSet）与可变集合（NSMutableSet）

6.3.1 创建集合

6.3.2 读取集合

6.3.3 比较集合

6.3.4 添加或移除对象（NSMutableSet方法）

6.3.5 集合操作（NSMutableSet方法）

6.4 容器在拼图游戏中的使用

6.4.1 拼图游戏的设计

6.4.2 相关定义

6.4.3 Piece类与字典

6.4.4 Puzzle类与字典和数组

6.5 小结

第7章 文件系统

7.1 iOS文件系统概述

7.2 通过模拟器看应用的包裹

7.3 文件管理器

7.4 NSString的路径功能

7.5 拼图游戏中的文件管理

7.6 小结

第8章 绘图进阶

8.1 屏幕旋转

8.2 绘制曲线和切割图案

8.3 高级绘图在拼图游戏中的应用

8.4 小结

第9章 触摸事件与手势识别

9.1 触摸事件、视图结构与响应顺序

9.2 官方SDK中的手势识别器

9.3 Photo Jigsaw中对触摸的响应

<<iPad应用开发实战>>

9.4 自定义的手势识别器

9.5 小结

第10章 同时性编程与定时器

10.1 同时性编程概述

10.2 操作队列

10.3 拼图游戏中的同时性编程

10.4 定时器及其在拼图游戏中的使用

10.5 小结

第11章 动画

11.1 iOS动画技术概述

11.2 用图像视图来逐帧显示动画

11.3 视图的动画技术

11.4 CogRadio应用

11.5 CogRadio应用中的动画

11.6 小结

第12章 多媒体播放

12.1 音频播放

12.1.1 使用系统声音服务来播放音效

12.1.2 音频播放器

12.1.3 音乐播放器

12.2 视频播放

12.2.1 电影播放器

12.2.2 在网页视图中嵌入播放

12.3 CogRadio中的多媒体

12.4 小结

第13章 cocos2d开发入门

13.1 cocos2d简介

13.1.1 导演

13.1.2 场景和层

13.1.3 精灵与动作

13.2 创建cocos2d工程并添加场景

13.3 添加按钮、精灵和动作

13.4 粒子系统

13.5 小结

第14章 连接设备

14.1 游戏工具箱简介

14.1.1 游戏中心

14.1.2 点对点连接

14.1.3 语音聊天

14.2 实现点对点连接

14.3 OpenFeint 游戏平台

14.4 小结

第15章 加速度传感器

15.1 加速度传感器概述

15.2 飞机躲子弹游戏

15.3 倾斜设备来控制飞机

15.4 分离重力成分

<<iPad应用开发实战>>

15.5 小结

第16章 地图与连接服务器

16.1 地图编程概述

16.2 实战：地图编程

16.3 与服务器交互

16.4 实战：与服务器交互

16.5 小结

第17章 Objective-C与XCode进阶

17.1 NSLog扩展

17.2 范畴的使用

17.3 读写器的内存管理

17.4 KVO

17.5 单例

17.6 运行时的对象查询

17.7 调试器的巧用

17.8 XCode快捷键

17.9 小结

第18章 iPad应用的开发证书与营销

18.1 开发证书的获取

18.2 联机调试

18.3 应用名字、说明以及图片

18.4 应用的提交

18.5 应用的推广

18.6 应用升级与销售技巧

18.7 iPad开发的长期策略

18.8 小结

章节摘录

版权页：插图：文本输入是iOS应用中的一项常用功能。

不论是邮件收发器还是办公软件，不论是日历应用还是浏览器，都离不开文本输入。

键盘是IOS设备上的主要文本输入方式，其他方式还有选择器视图（UIPickerView）等。

在iPhone上，键盘输入往往是一个痛苦的体验：用户只能单手进行按键，而且每一个按键都非常小以至于粗一点的手指往往难以准确按下按键。

在iPhone上输入英文的速度大约为1分钟20个单词，并且出错率高，而在电脑键盘上人们往往能达到4倍于此的速度，而且错误率也会低很多。

这样慢的输入速度导致在：iPhone上高度依赖键盘输入的应用并不多。

在iPad上，由于用户可以双手按键，并且每一个按键都足够大，因此输入速度会大大高于在iPhone上的输入速度。

iPad在键盘输入上的优势为开发者提供了很好的机会。

我们可以设计并实现更多地依赖于键盘输入的应用，例如办公应用（参考Pages和Keynote）。

这也更符合iPad用户的需求。

相对于iPhone用户，iPad用户中有更多的商务人士和学术界人士。

因此，我们专门用一章来介绍iPad的键盘输入。

和iPhone一样，iPad上有一些系统自带键盘，但这些键盘的布置往往难以满足应用设计的要求，因此需要学习如何来自定义键盘。

这里介绍如下3种自定义键盘的方法；□完全使用自定义键盘代替系统键盘。

□让自定义键盘与系统键盘共存。

□直接修改系统键盘。

掌握这些技术之后，相信就能够设计出让用户喜爱的键盘布局14.1文本输入与系统键盘我们从iOS文本输入的两种常用控件——UITextField（文本框）和UITextView（文本视图）开始。

这两种控件都是为用户输入而设计的，当用户点击它们时，系统键盘就会弹出。

所不同的是，UITextField往往用于输入少量文本，让用户得以执行一些快速操作，而UITextView则用于输入大量文本。

UITextField不仅可以让用户快速输入文本，还带有一个快速清除文本的按钮。

<<iPad应用开发实战>>

媒体关注与评论

以iPad为代表的平板电脑的诞生给无数的行业带来了新的机会，这一点在移动互联网领域和软件开发领域表现得尤为突出。

iPad2的发布再次成为全球关注的焦点，它的进一步普及将会给开发者带来更多的制造创富神话的机会。

你如何才能把握住这次机会?翻开《iPad应用开发实战》吧!它是目前最全面、最系统地讲解iPad应用开发的一本书之一。

不容错过! ——Cocoachina国内著名的Apple开发者技术社区之一2010年，iPad一问世便迅速风靡全球，当年的销量占据了全球平板电脑销量的95%以上。

2011年，更轻、更薄、更强的iPad 2将继续引领和巩固iPad的统治地位。

iPad应用开发将是继iPhone应用开发以后的又一个金矿。

《iPad应用开发实战》是第一本本土化的面向中文开发者的iPad开发指南，内容全面，实例丰富，既便于大家系统地学习，又便于大家进行实际的操练。

还有一点要强调的是，本书的作者是iPhone/iPad应用开发的先驱者和资深人士，目前在苹果(美国)公司工作。

强烈推荐! ——Lordhong 资深iOS/Android应用开发专家/Chacha API 大赛金奖得主平板电脑是一个巨大的市场，iPad的出现只是打开了这个市场的大门。

以ipad为代表的平板电脑的流行和普及是必然趋势，在这个过程中，应用将发挥决定性作用，应用才是平板电脑的生命源泉。

如何才能全面而系统、又快又好地掌握ipad开发?强烈推荐你阅读《iPad应用开发实战》，它不仅详尽地讲解了iPad开发所必备的理论知识，而且包含大量极具实战性的案例。

——沈卓立 资深iOS应用开发专家

<<iPad应用开发实战>>

编辑推荐

《iPad应用开发实战》：国内最大Apple开发者社区CocoaChina联合策划资深iOS应用开发专家(现就职于美国苹果公司)亲自撰写资深iOS/Android应用开发专家、ChaChaAPI金奖得主Lordhong和资深iOS应用开发专家沈卓立联袂推荐。

<<iPad应用开发实战>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>