第一图书网, tushu007.com

<<iPhone创意开发入门与实战>>

图书基本信息

书名：<<iPhone创意开发入门与实战>>

13位ISBN编号：9787115220943

10位ISBN编号：7115220948

出版时间：2010-4

出版时间：XMobileApp 人民邮电出版社 (2010-04出版)

作者：XMobileApp

页数：474

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

前言

移动开发技术已经成为目前最受瞩目的IT技术开发热点之一。
随着通信、嵌入式等技术的发展，手机已经不再只是一个通话工具，而是一个集通信、网络、商务等功能于一体的智能终端，可以实现拍照、影音播放、网络浏览、邮件收发、游戏等多种应用。
在2008年3月6日，：iPhone 0s的软件开发工具包在苹果大会堂会议上被正式宣布。
开发人员的热烈反应让苹果公司的服务器忙得不可开交，在不到一周的时间内，sDK就被下载了10万多次。
本书将带领iPhone初学者进入iPhone开发和欣赏的世界。
本书主要内容第1章主要介绍iPhone平台发展史以及：iPhone的功能体验。
第2章主要介绍iPhone软件创意赏析。
第3章主要介绍App Store产生背景、App Store的软件应用领域、App Store发布流程体验等。
第4章主要介绍iPhone OS的功能、系统架构、iPhone SDK的内容介绍下载及安装、iPhone程序设计原则以及与其他手机系统的比较。
第5章主要介绍Mac Os x操作系统基础知识，包括其安装、文件类型、程序管理以及OSX常用命令简介。
第6章主要介绍iPhone开发环境搭建与工具使用。
第7章主要介绍Objeetire-C语言编程基础，包括源文件管理及内存管理等。
第8章通过HelloWofld实例介绍iPhone工程的创建、编码、运行、调试。
第9章通过一些实例介绍iPhone多视图应用开发。
第10章主要介绍用户界面（UI）开发，并通过实例详细描述了一些常用UI组件的使用及其功能。
学习本章内容后读者将会对iPhone开发有一个更具体的认识。
第11章主要介绍多视图交互处理。
第12章主要介绍事件处理，包括事件的产生和分发、处理Multi_touch事件、轻击、触摸、手势。
第1 3章主要介绍iPhone数据持久化方式。
第14章主要介绍iPhone多媒体开发介绍，包括对图片、录音、视频的处理。
第15章主要介绍2D、3D图形开发。

内容概要

《iPhone创意开发入门与实战》介绍了iPhone移动开发入门和实践方面的知识，主要内容包括iPhone功能简介、iPhone软件创意赏析、苹果软件商店、MacOSX入门、iPhone开发环境的搭建与工具使用、Objective-C语言、iPhoneHelloWorld应用程序、多视图应用开发、UI设计与开发、处理基本交互、事件处理、iPhone数据持久化、iPhone多媒体开发介绍、动画与2D/3D绘图、网络开发、硬件编程、使用API编程、iPhone多线程开发、应用程序本地化、iPhone测试以及多个iPhone开发案例和iPhone发展与展望等内容。

《iPhone创意开发入门与实战》内容全面、由浅入深，既向读者讲述了iPhone开发的基础知识，同时也提供了丰富的实际代码和实例操作，供读者参考和使用。

《iPhone创意开发入门与实战》适合初级iPhone开发和移动开发爱好者学习参考和使用。

作者简介

XMobileApp工作室成立时间：2008年11月团队成员来自索尼爱立信、摩托罗拉、诺基亚、阿尔卡特朗讯、爱立信、爱可信、思科、IBM、新浪等权威企业，目前团队规模已经达30多人，主要致力于iPhone、Android、BlackBerrv、Witldows Mobile、Symbian、J2ME、MTK等主流智能手机平台的应用开发。
工作室一直秉承产品设计为先导.在美国成立产品设计和市场团队，在美国市场已经有多款产品在App Store和Android Market上市，并有较高的下载量。
工作室向企业提供3G产品设计包装方面的咨询服务，并且负责为公司设计、开发、推广产品。
工作室积极进入3G教育市场，并且跟出版社合作编写了拥有自己著作权的书籍，并跟多家教育机构有合作培训业务。
工作室主要业务范围承接iPhone、Androld、BlackBetrrv、Windows Mobile、Symbian、J2me、MTK等主流智能手机平台的手机应用软件类外包业务。
iPhone、Android、BlackBerrv、Windows Mobile、Symbian、J2ME、MTK等主流智能手机平台的应用软件培训、教材设计、课程设计等。
承接3G方面的手机产品设计、研发、市场推广咨询（包括服务器的开发）。
承接各类网站、手机客户端的设计与开发。

书籍目录

第1章 玩转iPhone 11.1 iPhone介绍 11.1.1 iPhone是一款革命性的移动电话 31.1.2 iPhone是一款宽屏iPod 31.1.3 iPhone是一款创新的互联网通信设备 31.1.4 iPhone的先进传感器 41.2 全球销售最火爆的手机——iPhone 41.3 iPhone完美体验 61.4 iPhone的功能及其扩展 101.5 小结 13第2章 iPhone软件创意赏析 142.1 重力加速计 142.1.1 摇动 142.1.2 重力感应 152.2 屏幕摩擦创意 162.3 话筒 172.4 定位(GPS、指南针) 182.5 小结 19第3章 苹果软件商店(App Store)及应用发布 203.1 本章资料来源 203.2 App Store的昨天、今天和明天 203.2.1 App Store的诞生 203.2.2 早行一载，领先数光年 213.2.3 App Store未来展望 233.3 用iTunes和iPhone浏览App Store 243.3.1 iTunes的使用 243.3.2 用iTunes购买软件并与手机同步 243.3.3 通过iPhone内置App Store直接购买软件 263.4 App Store软件分类原则 263.5 申请个人和企业开发账户 273.5.1 申请表、缴费和申请EIN(美国雇主编码) 273.5.2 初试iTunesConnect界面 303.5.3 生成并下载开发者Profile 323.6 安装Profile和真机调试 393.7 软件编译发布流程 413.7.1 获取发布Profile(Distribution Profile) 413.7.2 软件编译实践 433.7.3 程序相关文案和图片要求 443.7.4 iTunes Connect软件发布实践 443.8 什么样的程序会被拒绝？
摸透苹果的脾气 463.8.1 明文规定 463.8.2 不成文的规矩 473.8.3 前车之鉴 473.9 分析软件销售情况，赚回第一桶金 483.9.1 软件销售状况统计 483.9.2 苹果的分成和支付办法 503.10 小结 50第4章 iPhone开发概述 514.1 iPhone OS简介 514.1.1 iPhone OS的功能 524.1.2 iPhone OS的系统架构 534.1.3 iPhone OS的版本 584.2 iPhone SDK介绍 594.2.1 什么是iPhone SDK 594.2.2 iPhone SDK所包含的内容 594.2.3 iPhone SDK的下载及安装 604.3 iPhone开发框架 614.4 iPhone程序设计原则 624.5 与其他手机系统的比较 634.6 小结 64第5章 Mac OS X入门 655.1 Mac OS X操作系统基础知识 655.2 Mac OS X系统安装 655.2.1 Mac OS X安装前的准备工作 665.2.2 Mac OS X安装步骤 665.3 Mac OS X的文件系统 695.3.1 Mac OS X系统主文件夹区域 695.3.2 Mac OS X主要文件系统格式 715.4 Mac OS X的系统结构 725.5 Mac OS X常用命令简介 735.5.1 进入命令行界面 735.5.2 命令行帮助系统 745.5.3 常用命令简介 755.6 小结 76第6章 iPhone开发环境搭建与工具使用 776.1 Cocoa 776.1.1 什么是Cocoa 776.1.2 Cocoa框架 816.1.3 Cocoa开发环境 856.2 Xcode 876.2.1 Xcode简介 876.2.2 Xcode的使用 916.2.3 Xcode的调试工具使用 966.3 Interface Builder 996.3.1 Interface Builder简介 996.3.2 nib文件介绍 1006.3.3 使用Interface Builder创建一个简单程序 1016.4 Instruments介绍 1046.5 Shark介绍 1056.6 Dashcode介绍 1066.7 Simulator介绍 1066.8 小结 107第7章 Objective-C语言 1087.1 Objective-C语言概述 1087.1.1 简单的Objective-C程序 1087.1.2 解析Hello Objective-C程序 1117.2 面向对象编程基础知识 1117.2.1 认识对象 1117.2.2 一个Objective-C的类 1127.2.3 数据封装和存取方法 1177.2.4 对象的实例化 1187.3 继承 1187.3.1 继承的基本知识 1197.3.2 对继承的扩展 1217.3.3 方法的覆盖 1237.3.4 抽象类 1247.4 内存管理 1247.4.1 引用计数 1247.4.2 自动释放 1267.4.3 内存管理规则 1287.4.4 垃圾回收 1287.5 Foundation框架基础知识 1297.5.1 Foundation框架简介 1297.5.2 字符串NSString类 1307.5.3 NSString类的方法 1317.5.4 可变字符串 1347.5.5 集合简介 1357.5.6 数组 1357.5.7 可变数组 1367.5.8 字典 1387.5.9 可变字典 1397.6 面向对象编程进阶知识 1407.6.1 存取器方法 1407.6.2 对象的初始化 1427.6.3 变量的作用域 1467.6.4 id类型 1477.6.5 @try异常处理 1507.7 类目与协议 1527.7.1 类目 1537.7.2 协议 1557.8 小结 158第8章 iPhone HelloWorld应用程序 1598.1 HelloWorld——开启iPhone开发之旅 1598.1.1 新建一个iPhone工程 1598.1.2 填写工程的信息 1618.1.3 编程实现 1648.1.4 运行项目 1658.2 调试项目 1668.2.1 设置断点 1668.2.2 Debug项目 1688.2.3 断点调试 1688.3 小结 170第9章 VI设计与开发 1719.1 iPhone用户界面设计 1719.1.1 iPhone用户界面设计概述 1719.1.2 iPhone用户界面设计原则 1719.1.3 iPhone用户界面结构介绍 1739.2 Windows和Views 1739.2.1 概述 1739.2.2 View的架构及坐标系 1749.2.3 如何创建View层次结构 1749.2.4 实时改变View的属性 1769.3 各种功能条 1809.3.1 概述 1809.3.2 状态条 1809.3.3 导航条 1819.3.4 工具条 1829.3.5 Tab bar 1829.3.6 范例 1839.4 弹出式视图 1899.4.1 概述 1899.4.2 Alerts 1899.4.3 Action Sheets 1909.4.4 Modal Views 1909.4.5 范例 1919.5 卷动视图 1949.5.1 概述 1949.5.2 表视图 1949.5.3 文本视图 1969.5.4 网页视图 1979.6 SDK自带的其他界面元素简介 1989.6.1 概述 1989.6.2 Activity Indicators 1989.6.3 Date and time pickers 1999.6.4 Page Indicators 1999.6.5 Pickers 1999.6.6 Progress Views 2009.6.7 Rounded Rectangle Buttons 2009.6.8 Search Bars 2019.6.9 Segmented Controls 2029.6.10 Sliders 2029.6.11 Text Fields 2029.7 按钮、图标和图片 2039.7.1 系统内置按钮和图标 2039.7.2 自定义图标图片 2039.7.3 程序图标和启动画面 2039.8 键盘和输入

法 2049.8.1 概述 2049.8.2 WebView中的键盘 2049.8.3 文本输入控件弹出的键盘 2059.9 小结 205第10章 处理基本交互 20610.1 MVC范型 20610.2 视图控制器 20710.2.1 视图控制器类 20710.2.2 使用视图控制器 20810.3 响应交互事件 20910.3.1 Outlet和Action 21010.3.2 nib/xib文件 21110.3.3 使用nib文件和视图控制器 21110.3.4 通过代码指定事件响应 21110.4 范例 21210.4.1 创建项目 21310.4.2 创建视图控制器 21310.4.3 应用程序委托 21710.4.4 编辑用户界面(nib/xib文件) 21910.4.5 附加功能 22210.5 小结 223第11章 多视图应用开发 22411.1 多视图应用概述 22411.2 一个简单的多视图应用 22511.2.1 模态视图控制器 22511.2.2 范例 22511.3 使用Tab Bar管理多视图 22811.3.1 创建UITabBarController 22811.3.2 为UITabBarController创建视图控制器 22811.3.3 范例 23011.4 使用Navigation管理层次结构的视图 23111.4.1 创建UINavigationController 23211.4.2 为UINavigationController创建视图控制器 23211.4.3 为Navigation Item创建自定义按钮和视图 23211.4.4 使用编辑和完成按钮 23311.4.5 使用表格呈现层次结构的数据 23411.4.6 与Tab Bar配合 23411.4.7 范例 23411.5 使用Segmented Control切换视图 24611.6 使用Page Control实现多页面 24811.7 小结 250第12章 事件处理 25112.1 事件的产生和分发 25112.1.1 基本概念 25112.1.2 事件的分发 25312.2 事件的产生和分发 25412.2.1 事件处理函数 25412.2.2 创建可拖动的视图 25612.3 手势 25712.3.1 轻扫 25712.3.2 捏合 25912.4 小结 261第13章 iPhone数据持久化 26213.1 文件管理 26213.1.1 概述 26213.1.2 文件路径结构 26213.1.3 应用程序的备份、还原 26313.1.4 文件路径的获取 26413.1.5 文件操作 26513.1.6 文件内容的读写 26813.2 Application preferfences 27213.2.1 概述 27213.2.2 界面介绍 27213.2.3 settings bundle适用范围 27213.2.4 settings bundle介绍 27313.2.5 Settings Bundle的使用 27413.2.6 访问Application preferfences的值 27513.3 SQLite 27513.3.1 概述 27513.3.2 SQLite基本知识 27613.3.3 创建包含SQLite的项目 27713.4 小结 284第14章 iPhone多媒体开发介绍 28514.1 图片 28514.1.1 图片相关类介绍 28514.1.2 iPhone图片浏览器开发实例 28514.2 声音 29614.2.1 iPhone操作系统声音相关API栈 29614.2.2 理解Audio Session 29714.2.3 为图片浏览器加上背景音乐 29714.3 视频 30414.3.1 如何播放视频 30414.3.2 为电子相框程序加上视频播放功能 30514.4 小结 307第15章 动画与2D、3D绘图 30815.1 概述 30815.2 Core Animation动画 30815.3 Quartz 2D绘图 30915.3.1 是什么Quartz 2D 30915.3.2 开始编程之前要知道的概念 30915.3.3 实例 30915.4 iPhone OpenGL ES编程 31515.4.1 OpenGL ES基础 31515.4.2 实例 31615.5 小结 317第16章 网络开发 31816.1 iPhone网络编程概述 31816.2 套接字编程 31916.2.1 关于套接字 31916.2.2 CFSocket 31916.2.3 CFStream 32316.2.4 范例(套接字TCP聊天程序) 32516.3 HTTP/FTP连接 33316.3.1 CFHTTP 33316.3.2 CFFTP 33416.3.3 NSURLConnection 33516.3.4 范例(Web Service应用) 33616.4 网络连接诊断 34016.4.1 检查网络状态 34016.4.2 使用CFNetDiagnostics 34116.5 Bonjour服务 34216.5.1 发布服务 34216.5.2 浏览服务 34316.5.3 浏览域 34316.5.4 使用服务 34416.6 点对点(Peer-to-Peer)连接 34416.6.1 Session和Peer 34416.6.2 公布服务和建立连接 34516.6.3 交换数据 34516.6.4 断开连接 34616.6.5 Peer Picker 34616.7 小结 346第17章 硬件编程 34717.1 概述 34717.2 照相机和照片库 34717.2.1 图像选取器(image picker)的使用 34817.2.2 编写包含图像选取器的程序 34917.3 加速计 35217.3.1 加速计简介 35217.3.2 iPhone加速计API简介 35217.3.3 访问加速计 35317.4 GPS和指南针 35617.4.1 获取当前位置 35617.4.2 获取方向 36217.4.3 在地图上显示并标注 36417.5 小结 371第18章 实用API简介 37218.1 剪切、复制和粘贴 37218.1.1 千呼万唤始出来的cut、copy & paste 37218.1.2 复制粘贴API的使用和注意事项 37318.1.3 范例 37418.2 Maps API 37618.2.1 Maps API的解放之路 37618.2.2 怎样使用Maps API 37618.2.3 Maps API示例 37718.3 通讯录API 38418.3.1 通讯录API能干什么 38418.3.2 如何读取通讯录 38418.4 用mail编写界面发E-mail 38518.4.1 导出内容的最简单方式——E-mail 38518.4.2 在软件中调用iPhone自带的mail 38518.5 通过API访问iPod媒体库 38918.5.1 Media Lib API简介 38918.5.2 通过Media Lib API给程序添加背景音乐 39018.6 小结 394第19章 iPhone多线程开发 39519.1 线程简介 39519.1.1 线程的含义 39519.1.2 为什么要使用多线程 39519.1.3 多线程的基本知识 39619.2 iPhone创建和管理线程 39619.2.1 Cocoa中的线程相关的类 39619.2.2 iPhone线程实现方式 39719.3 iPhone线程安全性 39919.3.1 “锁”住线程 40019.3.2 关于NSCondition 40219.4 iPhone多线程编程实战演习 40319.4.1 定时启动，倒计时开始 40319.4.2 关于RunLoop 40419.4.3 创建NSTimer对象 40419.4.4 定时器实例代码——ViewFlash 40519.5 小结 406第20章 应用程序本地化 40720.1 本地化程序简介 40720.1.1 本地化的概念 40720.1.2 程序的语言匹配 40820.2 字符串文件的使用 40920.2.1 字符串文件的内容和作用 40920.2.2 使用NSLocalizedString宏 40920.2.3 生成字符串文件 40920.3 其他资源的本地化 41220.3.1 本地化nib文件 41220.3.2 本地化图片 41320.3.3 本地化setting bundles 41320.4 小结 415第21章 iPhone测试相关 41621.1 单元

测试 41621.2 Xcode中如何进行iPhone单元测试 41721.3 调试 42621.3.1 设置断点，查看内存状态 42621.3.2 查看console和Crash log 42821.4 程序优化 42921.4.1 Instruments和shark工具介绍 42921.4.2 用Instruments查找内存泄露 43321.4.3 Shark使用实例 43321.5 小结 435第22章 iPhone开发案例1——计算器 43622.1 计算器功能需求分析 43622.2 计算器UI设计 43722.3 计算器控制逻辑设计 44022.3.1 计算器流程概述 44022.3.2 模块设计 44122.3.3 UI交互设计 44122.3.4 运算逻辑设计 44222.4 数据存储功能的实现 44322.5 试用计算器 44522.6 小结 445第23章 iPhone开发案例2——看动画记英语字母 44623.1 案例展示 44623.2 边看边学——看动画学字母 44623.3 相关API的使用 44723.4 逻辑设计 44723.4.1 创建应用程序 44723.4.2 导入图像声音资源 44823.5 实现图像视图 44923.5.1 确定输出口 44923.5.2 构建界面 44923.5.3 关联输出口 45123.5.4 指定操作 45123.6 具体代码实现 45223.7 小结 456第24章 iPhone开发案例3——Visual Tips 45724.1 需求分析 45724.2 UI设计 45724.3 程序流程设计 45824.3.1 数据结构 45824.3.2 图片存储 45924.4 程序具体实现 45924.4.1 RootViewController的实现 46024.4.2 AddViewController的实现 46124.4.3 DetailsViewController的实现 46624.4.4 RootViewController的其他功能 46624.4.5 数据保存 46924.5 界面优化 46924.6 小结 470第25章 iPhone发展与展望 47125.1 iPhone开发未来之路 47125.1.1 预测苹果公司对iPhone平台的战略 47125.1.2 来自其他厂家的竞争 47225.2 iPhone App Store商业模式的发展 47325.2.1 苹果vs.第三方软件开发商 47325.2.2 在雷同软件面前如何立于不败之地 47325.3 iPhone移动开发与应用发展趋势 47425.3.1 iPhone用户需要什么 47425.3.2 开发前景 474

章节摘录

插图：1.1.1 iPhono是一款革命性的移动电话iPhone是一款革命l生的新型移动电话，用户只需点击某个姓名或号码就能拨打电话。
：iPhone能够从Pc、Mac：电脑或互联网服务供应商（例如‘Yahoo！
）同步用户的所有联系信息，让用户始终拥有完整的最新联系信息列表。
此外，用户还可以针对最频繁拨打的电话建立一个特定的电话列表，并将这些电话合并在一起召开电话会议。
iPhone首创性的Visual Voieemail（可视语音信箱）开创了语音信箱的先河，能让用户观看他们的语音邮件列表，决定要聆听的消息，然后直接转至某条消息，而不用聆听以前的消息。
就像电子邮件一样，iPhone的Visual Voieemail使用户能够立即随机访问最感兴趣的消息。
iPhone包含一个带有完整Qw：ERTY软键盘的SMS软件，可在多个会话中轻松收发SMS消息。
当用户需要输入时，iPhone会呈现一个能够纠正错误的触摸键盘，从而使其比许多智能电话上的小型塑料键盘使用起来更加容易和高效。
另外，iPhone还包含一个日历软件，支持与用户的Pc或Mac电脑自动同步日历。
iPhone带有一个200万像素的照相机和一个照片管理软件。
用户可以浏览他们的照片图库，这些图库可以轻松地与他们的PC或Mac电脑同步，而且只需轻弹手指就能为他们的墙纸或电子邮件附件选择一张图片。

媒体关注与评论

先后于惠普、瞬联软件、阿尔卡特朗讯等公司从事软件研发、项目管理、产品管理等工作 “ iPhone的学习是一个循序渐进的过程，本书从iPhone创意赏析讲起，分析苹果软件商店的体验，然后进入Objective-C的学习，把大家带入iPhone的开发过程中来，通过系统的理论与实践的学习，使大家对iPhone的开发更上一个台阶。
” ——张利国 XMobileApp团队和工作室的创建者之一 “ iPhone可谓当今的智能机皇，希望大家通过本书的介绍进入精彩的iPhone世界，这里将是你iPhone之梦的起点，从此具备开发出更加富有创意的软件或者游戏的能力。
” 付晓飞 先后供职于中国联通、爱立信、诺基亚-西门子 “ iPhone作为革命性的移动计算平台已经开始慢慢改变人们的生活方式，而苹果公司为iPhone开发者提供了强大的SDK和简单易用的开发工具，使得iPhone应用开发并非高不可攀。
希望本书能循序渐进地带您走入全新的iPhone开发世界。
” ——罗峰 XMobileApp工作室创建者之一，现就职于索尼爱立信 “ iPhone在吸引众多用户的同时，也为开发人员提供了展示自己的平台。
只要你有足够好的创意，就能获得成功。
对于刚接触iPhone的朋友，本书提供了坚实的知识保障，可以让你快速地掌握基础。
大量的实例代码使理论不再乏味。
若能加以融会贯通，你就叩开了iPhone开发的大门，更精彩的旅程在前方。
” ——乔金梁 iPhone开发人员 “ 尽管缺陷不少，iPhtone的确称得上一款极为成功的创新产品，其设计理念引导了一阵模仿潮流；App Store更是将iTunes Store推广开来，成为一个极为成功的经营模式。
本书通过理论与实践让你了解iPhone的开发技能，愿大家能用学到的技能加上自己的创意成功敲开AppStore的大门。
” ——赵栓 在读研究生，就读于中国科学院计算技术研究所

编辑推荐

《iPhone创意开发入门与实战》：独家传授如何为APP Store创建挣钱的应用程序以创意、架构、设计、实用为主线图文结合，配合实例说明真实案例，为您揭示iPhone平台开发的核心技术

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