

<<iPhone 4与iPad开发基 >

图书基本信息

书名：<<iPhone 4与iPad开发基础教程>>

13位ISBN编号：9787115255525

10位ISBN编号：7115255520

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电

作者：(美)马克//纳丁//拉马赫|译者:漆振//杨越//孙文磊

页数：501

译者：漆 振,杨 越,孙文磊

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>

## 内容概要

iPhone是一个全新的移动平台，苹果公司为它推出了强大的软件开发工具包iOS SDK。

本书是一部关于iOS

SDK开发的基础教程，内容翔实、语言生动。

书中结合消费类设备上常见的实例，循序渐进地讲解了适用于iPhone4、iPad及iPod touch开发的基本流程，从下载安装开发工具到使用各种iOS界面元素，从不同的视图设计模式到构建表格的技巧，以及SQLite、CoreData等持久化技术，涵盖了iOS开发的方方面面。

本书内容完整丰富，具有较强的通用性，编程领域中各层次读者都能通过本书快速学习iOS开发，提高相关技能。

## 作者简介

Dave Mark

深受爱戴的Apple技术开发专家，具有多年开发经验。

他撰写过许多Mac平台和iOS开发方面的畅销书，比如《iPad开发基础教程》（中文版已由人民邮电出版社出版）。

目前专注于iPhone技术图书的写作。

Jack Nutting

资深Apple技术专家，Objective-C和Cocoa框架的坚定拥护者。

除本书外，还与人合著了Learn Cocoa on the Mac。

他有时会在[www.nuthole.com](http://www.nuthole.com)上发表博客。

Jeff LaMarche 资深Apple平台专家，拥有多年企业级开发经验。

他是MacTech

Magazine和Apple公司开发人员网的专栏作家。

## 书籍目录

## 第1章 欢迎来到iPhone世界

- 1.1 关于本书
- 1.2 必要条件
  - 1.2.1 开发者的选择
  - 1.2.2 必备知识
- 1.3 编写iOS应用程序有何不同
  - 1.3.1 只有一个应用程序正在运行
  - 1.3.2 只有一个窗口
  - 1.3.3 受限访问
  - 1.3.4 有限的响应时间
  - 1.3.5 有限的屏幕大小
  - 1.3.6 有限的系统资源
  - 1.3.7 不支持垃圾收集
  - 1.3.8 新功能
  - 1.3.9 与众不同的方法
- 1.4 本书内容
- 1.5 本次更新的内容
- 1.6 准备开始吧

## 第2章 创建基本项目

- 2.1 在Xcode中设置项目
- 2.2 Interface Builder简介
  - 2.2.1 nib文件的构成
  - 2.2.2 在视图中添加标签
  - 2.2.3 改变属性
- 2.3 美化iPhone应用程序
- 2.4 小结

## 第3章 处理基本交互

- 3.1 MVC范型
- 3.2 创建项目
- 3.3 创建视图控制器
  - 3.3.1 输出口
  - 3.3.2 操作
  - 3.3.3 将操作和输出口添加到视图控制器
  - 3.3.4 将操作和输出口添加到实现文件
- 3.4 使用应用程序委托
- 3.5 编辑MainWindow.xib
- 3.6 编辑Button\_FunViewController.xib
  - 3.6.1 在Interface Builder中创建视图
  - 3.6.2 连接所有元素
  - 3.6.3 测试
- 3.7 小结

## 第4章 更丰富的用户界面

- 4.1 满是控件的屏幕
- 4.2 活动和被动控件
- 4.3 创建应用程序

- 4.4 实现图像视图和文本字段
  - 4.4.1 确定输出口
  - 4.4.2 确定操作
  - 4.4.3 添加图像视图
  - 4.4.4 添加文本字段
  - 4.4.5 设置第二个文本字段的属性
  - 4.4.6 连接输出口
- 4.5 关闭键盘
  - 4.5.1 完成输入后关闭键盘
  - 4.5.2 通过触摸背景关闭键盘
- 4.6 实现滑块和标签
  - 4.6.1 确定输出口和操作
  - 4.6.2 添加输出口和操作
  - 4.6.3 添加滑块和标签
  - 4.6.4 连接操作和输出口
- 4.7 实现开关、按钮和分段控件
  - 4.7.1 添加输出口和操作
  - 4.7.2 添加开关、按钮和分段控件
  - 4.7.3 连接开关输出口和操作
  - 4.7.4 添加按钮
- 4.8 实现操作表和警报
  - 4.8.1 遵从操作表委托方法
  - 4.8.2 显示操作表
  - 4.8.3 使用操作表委托
- 4.9 美化按钮
  - 4.9.1 viewDidLoad方法
  - 4.9.2 控件状态
  - 4.9.3 可拉伸图像
- 4.10 成为出色的内存使用者
- 4.11 小结
- 第5章 自动旋转和自动调整大小
  - 5.1 自动旋转机制
  - 5.2 使用自动调整属性处理旋转
    - 5.2.1 指定旋转支持
    - 5.2.2 使用自动调整属性设计界面
    - 5.2.3 大小检查器的自动调整属性
    - 5.2.4 设置按钮的自动调整属性
  - 5.3 在旋转时重构视图
    - 5.3.1 声明和连接输出口
    - 5.3.2 在旋转时移动按钮
  - 5.4 切换视图
    - 5.4.1 确定输出口和操作
    - 5.4.2 声明操作和输出口
    - 5.4.3 设计两个视图
    - 5.4.4 实现交换和操作
  - 5.5 小结
- 第6章 多视图应用程序

- 6.1 多视图应用程序的常见类型
- 6.2 多视图应用程序的体系结构
  - 6.2.1 根控制器
  - 6.2.2 内容视图剖析
- 6.3 构建View Switcher
  - 6.3.1 创建视图控制器和nib文件
  - 6.3.2 修改应用程序委托
  - 6.3.3 SwitchViewController.h
  - 6.3.4 添加视图控制器
  - 6.3.5 构建包含工具栏的视图
  - 6.3.6 编写根视图控制器
  - 6.3.7 实现内容视图
  - 6.3.8 制作转换动画
- 6.4 小结
- 第7章 标签栏与选取器
  - 7.1 Pickers应用程序
  - 7.2 委托和数据源
  - 7.3 建立工具栏框架
    - 7.3.1 创建文件
    - 7.3.2 添加根视图控制器
    - 7.3.3 编辑MainWindow.xib
    - 7.3.4 连接输出口, 然后运行
  - 7.4 实现日期选取器
  - 7.5 实现单个组件选取器
    - 7.5.1 声明输出口和操作
    - 7.5.2 构建视图
    - 7.5.3 将控制器实现为数据源和委托
  - 7.6 实现多组件选取器
    - 7.6.1 声明输出口和操作
    - 7.6.2 构建视图
    - 7.6.3 实现控制器
  - 7.7 实现独立组件
  - 7.8 使用自定义选取器创建简单游戏
    - 7.8.1 编写控制器头文件
    - 7.8.2 构建视图
    - 7.8.3 添加图像资源
    - 7.8.4 实现控制器
    - 7.8.5 最后的细节
    - 7.8.6 链接Audio Toolbox框架
  - 7.9 小结
- 第8章 表视图简介
  - 8.1 表视图基础
    - 8.1.1 表视图和表视图单元
    - 8.1.2 分组表和无格式表
  - 8.2 实现一个简单的表
    - 8.2.1 设计视图
    - 8.2.2 编写控制器

- 8.2.3 添加一个图像
- 8.2.4 表视图单元样式
- 8.2.5 设置缩进级别
- 8.2.6 处理行的选择
- 8.2.7 更改字体大小和行高
- 8.3 定制表视图单元
  - 8.3.1 单元应用程序
  - 8.3.2 使用UITableViewCell的自定义子类
- 8.4 分组分区和索引分区
  - 8.4.1 构建视图
  - 8.4.2 导入数据
  - 8.4.3 实现控制器
  - 8.4.4 添加索引
- 8.5 实现搜索栏
  - 8.5.1 重新考虑设计
  - 8.5.2 深层可变副本
  - 8.5.3 更新控制器头文件
  - 8.5.4 修改视图
  - 8.5.5 修改控制器实现
- 8.6 小结
- 第9章 导航控制器和表视图
  - 9.1 导航控制器
    - 9.1.1 栈的性质
    - 9.1.2 控制器栈
  - 9.2 由6个部分组成的分层应用程序：Nav
    - 9.2.1 子控制器
    - 9.2.2 Nav应用程序的骨架
    - 9.2.3 第一个子控制器：展示按钮视图
    - 9.2.4 第二个子控制器：校验表
    - 9.2.5 第三个子控制器：表行上的控件
    - 9.2.6 第四个子控制器：可移动的行
    - 9.2.7 第五个子控制器：可删除的行
    - 9.2.8 第六个子控制器：可编辑的详细窗格
    - 9.2.9 其他内容
  - 9.3 小结
- 第10章 iPad开发注意事项
  - 10.1 分割视图和浮动窗口
  - 10.2 创建SplitView项目
  - 10.3 xib定义结构
  - 10.4 代码定义功能
  - 10.5 显示总统信息
  - 10.6 创建浮动窗口
  - 10.7 小结
- 第11章 应用程序设置和用户默认设置
  - 11.1 设置束
  - 11.2 AppSettings应用程序
    - 11.2.1 创建项目

## &lt;&lt;iPhone 4与iPad开发基 &gt;

- 11.2.2 使用设置束
- 11.2.3 读取应用程序中的设置
- 11.2.4 更改应用程序中的默认设置
- 11.2.5 实现逼真效果
- 11.3 小结
- 第12章 保存数据
  - 12.1 应用程序的沙盒
    - 12.1.1 获取Documents目录
    - 12.1.2 获取tmp目录
  - 12.2 文件保存策略
    - 12.2.1 单个文件持久性
    - 12.2.2 多个文件持久性
  - 12.3 属性列表
    - 12.3.1 属性列表序列化
    - 12.3.2 持久性应用程序的第一个版本
  - 12.4 对模型对象进行归档
    - 12.4.1 符合NSCoding
    - 12.4.2 实现NSCopying
    - 12.4.3 对数据对象进行归档和取消归档
    - 12.4.4 归档应用程序
  - 12.5 使用iPhone的嵌入式SQLite3
    - 12.5.1 创建或打开数据库
    - 12.5.2 绑定变量
    - 12.5.3 SQLite3应用程序
  - 12.6 使用Core Data
    - 12.6.1 实体和托管对象
    - 12.6.2 Core Data应用程序
  - 12.7 小结
- 第13章 Grand Central Dispatch、后台处理及其应用
  - 13.1 Grand Central Dispatch
  - 13.2 SlowWorker简介
  - 13.3 线程基础知识
  - 13.4 工作单元
  - 13.5 GCD: 低级队列
    - 13.5.1 傻瓜式操作
    - 13.5.2 改进SlowWorker
  - 13.6 后台处理
    - 13.6.1 应用程序生命周期
    - 13.6.2 状态更改通知
    - 13.6.3 创建State Lab
    - 13.6.4 执行状态
    - 13.6.5 利用执行状态更改
    - 13.6.6 处理不活动状态
    - 13.6.7 处理后台状态
  - 13.7 小结
- 第14章 使用Quartz和OpenGL绘图
  - 14.1 图形世界的两个视图



## 14.2 Quartz绘图方法

### 14.2.1 Quartz 2D的图形上下文

### 14.2.2 坐标系

### 14.2.3 指定颜色

### 14.2.4 在上下文中绘制图像

### 14.2.5 绘制形状：多边形、直线和曲线

### 14.2.6 Quartz 2D工具示例：模式、梯度、虚线模式

## 14.3 QuartzFun应用程序

### 14.3.1 构建QuartzFun应用程序

### 14.3.2 添加Quartz Drawing代码

### 14.3.3 优化QuartzFun应用程序

## 14.4 GLFun应用程序

### 14.4.1 构建GLFun应用程序

### 14.4.2 使用OpenGL绘图

### 14.4.3 完成GLFun

## 14.5 小结

## 第15章 轻击、触摸和手势

### 15.1 多触摸术语

### 15.2 响应者链

#### 15.2.1 响应者链中的对象

#### 15.2.2 转发事件：保持响应者链的活动状态

### 15.3 多触摸体系结构

#### 15.3.1 将触摸相关代码放在何处

#### 15.3.2 4个手势通知方法

### 15.4 检测触摸

#### 15.4.1 构建一个Touch Explorer应用程序

#### 15.4.2 运行Touch Explorer

### 15.5 检测轻扫

#### 15.5.1 构建Swipes应用程序

#### 15.5.2 使用自动手势识别

#### 15.5.3 实现多个轻扫动作

### 15.6 检测多次轻击

### 15.7 检测捏合操作

### 15.8 创建和使用自定义手势

#### 15.8.1 定义选中标记手势

#### 15.8.2 将勾选标记手势附加到视图

## 15.9 小结

## 第16章 Core Location定位功能

### 16.1 位置管理器

#### 16.1.1 设置所需的精度

#### 16.1.2 设置距离筛选器

#### 16.1.3 启动位置管理器

#### 16.1.4 更明智地使用位置管理器

### 16.2 位置管理器委托

#### 16.2.1 获取位置更新

#### 16.2.2 使用CLLocation获取纬度和经度

#### 16.2.3 错误通知

- 16.3 尝试使用Core Location
  - 16.3.1 更新位置管理器
  - 16.3.2 确定移动距离
- 16.4 小结
- 第17章 加速计
  - 17.1 加速计物理学
  - 17.2 不要忘记旋转
  - 17.3 Core Motion和动作管理器
    - 17.3.1 基于事件的动作
    - 17.3.2 主动动作访问
    - 17.3.3 加速计结果
  - 17.4 检测摇动
    - 17.4.1 Baked-In摇动
    - 17.4.2 摇动与击碎
  - 17.5 将加速计用作方向控制器
    - 17.5.1 滚弹珠程序
    - 17.5.2 编写Ball View
    - 17.5.3 计算小球运动
  - 17.6 小结
- 第18章 iPhone相机和照片库
  - 18.1 使用图像选取器和UIImagePickerController
  - 18.2 实现图像选取器控制器委托
  - 18.3 实际测试相机和库
    - 18.3.1 设计界面
    - 18.3.2 实现相机视图控制器
  - 18.4 小结
- 第19章 应用程序本地化
  - 19.1 本地化体系结构
  - 19.2 字符串文件
    - 19.2.1 字符串文件里面是什么
    - 19.2.2 本地化的字符串宏
  - 19.3 现实中的iPhone：本地化应用程序
    - 19.3.1 创建LocalizeMe
    - 19.3.2 测试LocalizeMe
    - 19.3.3 本地化nib文件
    - 19.3.4 本地化图像
    - 19.3.5 生成和本地化字符串文件
    - 19.3.6 本地化应用程序显示名称
  - 19.4 小结
- 第20章 未来之路
  - 20.1 别陷进单一的思路里
    - 20.1.1 苹果公司的文档
    - 20.1.2 邮件列表
    - 20.1.3 论坛
    - 20.1.4 网站
    - 20.1.5 博客
  - 20.2 参考资料

20.3 作者

20.4 再会

### 编辑推荐

由马克和纳丁等编著的《iPhone4与iPad开发基础教程》将带你走上创建iOS应用程序的大道。

我们的目标是让你通过初步学习，理解iOS应用程序的运行和构建方式。

在学习过程中，你将创建一系列小型应用程序，每个应用程序都会突出某些iOS特性，展示如何控制这些特性或与其交互。

如果你扎实地掌握了本书中的基本知识，充分发挥自己的创造力，并且坚定不移，同时借助苹果公司大量翔实的文档，你就具备了创建专业级iPhone和iPad应用程序所需的一切条件。

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>