<<iOS应用程序开发方法与实践>>

图书基本信息

书名: <<iOS应用程序开发方法与实践>>

13位ISBN编号: 9787115277749

10位ISBN编号:7115277745

出版时间:2012-7

出版时间:人民邮电出版社

作者:金福生,李朴之 编著

页数:461

字数:821000

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

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

内容概要

本书是一本面向初学者的入门教材,全面系统地介绍了苹果公司最新的iOS 5平台应用程序开发的各个知识点。

教材内容全面,既讲解了相关基础知识,如iOS平台架构简介、Objective-C编程语言、视图与视图控制器、触屏事件处理、界面控件的用法、Xcode与Interface

Builder开发工具的使用、数据持久化等知识点,又深入探讨了相对高级的技术内容,例如视频与音频播放、网络、iCloud以及Cocos2d游戏开发入门等,知识点覆盖了绝大多数应用程序的开发。

教材内容循序渐进,每一章都分为理论知识、实验案例、知识点总结与练习题四部分,另外配有配套代码与电子教案。

读者可以通过学、做、练的方式对iOS程序开发中的每个细节做到知其然亦知其所以然。

本书语言表达严谨流畅、内容丰富,既符合初学者的学习需求,又满足有一定基础的读者的需要。 。 本书适合作为高等院校计算机学院、软件学院相关课程的教材,同时也适合作为开发人员的技术参考书。

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

书籍目录

第1章 iOS平台初探

- 1.1 iOS框架介绍
- 1.1.1 iOS的现状与发展前景
- 1.1.2 iOS框架层次
- 1.1.3 iPhone、iPad与iPod touch开发的联系与区别
- 1.2 其他主流移动操作系统简介
- 1.2.1 Android
- 1.2.2 Windows Mobile与Windows Phone
- 1.3 安装并配置集成开发环境
- 1.3.1 申请加入iOS开发人员计划
- 1.3.2 安装Xcode与iOS SDK
- 1.3.3 其他相关开发工具介绍
- 1.4 配置iOS设备以运行程序
- 1.4.1 生成并安装证书
- 1.4.2 注册设备
- 1.4.3 创建应用程序ID
- 1.4.4 创建并安装描述文件
- 1.5 使用Xcode创建第一个iOS应用程序
- 1.5.1 在Xcode中创建项目
- 1.5.2 熟悉Xcode界面
- 1.5.3 了解项目文件的组织结构
- 1.5.4 编译并在模拟器中运行项目
- 1.5.5 使用Interface Builder丰富程序的界面
- 1.5.6 在iOS设备上运行程序
- 1.5.7 使用iOS模拟器
- 1.6 了解程序执行的具体过程
- 1.6.1 图形界面程序执行的基本流程
- 1.6.2 程序入口
- 1.6.3 应用程序类
- 1.6.4 委托模式
- 1.6.5 应用程序委托类
- 1.6.6 分析程序执行的流程
- 1.7 本章小结
- 1.8 练习题
- 第2章 iOS开发基础知识
- 2.1 Objective-C语言介绍
- 2.2 类
- 2.2.1 类的外部接口与内部实现
- 2.2.2 类的成员变量
- 2.2.3 类的实例方法
- 2.2.4 类的属性
- 2.2.5 类的静态变量与静态方法
- 2.2.6 类的继承与复合
- 2.2.7 类的实例化与初始化
- 2.3 协议

- 2.3.1 声明协议
- 2.3.2 实现协议
- 2.3.3 使用协议限制对象类型与行为
- 2.4 类别
- 2.4.1 声明类别并实现类别方法
- 2.4.2 扩展类的功能
- 2.4.3 拆分类的实现
- 2.5 内存管理
- 2.5.1 通过实际场景了解内存管理
- 2.5.2 NSObject类与保留计数
- 2.5.3 自动释放池
- 2.5.4 内存管理原则
- 2.5.5 属性的附加特性与内存管理
- 2.6 字符串操作
- 2.6.1 创建字符串
- 2.6.2 字符串的各种操作
- 2.7 错误接收与异常处理
- 2.7.1 错误接收
- 2.7.2 异常处理
- 2.8 键值编码
- 2.9 集合类
- 2.9.1 数组与可变数组
- 2.9.2 集合与可变集合
- 2.9.3 字典与可变字典
- 2.10 函数指针与块
- 2.10.1 使用函数指针
- 2.10.2 声明块类型
- 2.10.3 定义和使用块对象
- 2.11 本章小结
- 2.12 练习题
- 第3章 视图与触屏事件
- 3.1 视图
- 3.1.1 视图层次与视图树
- 3.1.2 UIKit坐标系
- 3.1.3 坐标点、尺寸与位置
- 3.1.4 创建视图
- 3.1.5 视图框架、边界与中心
- 3.1.6 视图的显示
- 3.2 事件
- 3.2.1 事件对象
- 3.2.2 触屏对象
- 3.2.3 响应对象
- 3.2.4 案例:验证响应对象链表与点击测试过程
- 3.2.5 多点触屏内部机制
- 3.2.6 案例:验证多点触屏机制
- 3.3 综合案例:图片浏览程序
- 3.4 本章小结

- 3.5 练习题
- 第4章 界面控件与内置视图
- 4.1 界面控件基础
- 4.1.1 控件基本属性
- 4.1.2 目标-行为机制
- 4.2 常用界面控件的使用
- 4.2.1 按钮
- 4.2.2 案例:按钮的使用方法
- 4.2.3 文本框与键盘交互
- 4.2.4 案例:文本框的使用方法
- 4.2.5 开关
- 4.2.6案例:开关的使用方法
- 4.2.7 滑动调节器
- 4.2.8 案例:滑动调节器的使用方法
- 4.2.9 分页控件
- 4.2.10 案例:分页控件的使用方法
- 4.2.11 分段控件
- 4.3 常用内置视图的使用
- 4.3.1 滚动视图
- 4.3.2 案例:滚动视图的使用
- 4.3.3 进度条
- 4.3.4 任务指示视图
- 4.3.5 警告视图
- 4.3.6 案例:警告视图的使用方法
- 4.3.7 行为列表
- 4.3.8 滚轮选取视图
- 4.3.9 案例:滚轮选取视图的使用方法
- 4.3.10 表格视图
- 4.4 本章小结
- 4.5 练习题
- 第5章 视图控制器
- 5.1 MVC架构模式
- 5.2 视图控制器的作用与分类
- 5.3 基本视图控制器
- 5.3.1 UIViewController类
- 5.3.2 案例:使用视图控制器构建程序界面
- 5.3.3 设备旋转
- 5.3.4 案例:验证设备方位与界面方位
- 5.3.5 案例:设备旋转后的界面重新布局
- 5.4 容器视图控制器
- 5.4.1 标签栏控制器
- 5.4.2 案例:使用标签栏控制器实现视图切换
- 5.4.3 导航栏控制器
- 5.4.4 案例:使用导航栏控制器管理层次化界面
- 5.5 模式视图控制器
- 5.5.1 UIViewController类与模式视图
- 5.5.2 案例:模式视图的显示与关闭

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

5.6 本章小结

5.7 练习题

第6章 使用开发工具

6.1 Interface Builder界面设计器

6.1.1 nib文件

6.1.2 Interface Builder界面

6.1.3 案例:使用IB创建一个简单应用程序

6.1.4 案例:添加自定义对象

6.1.5 案例:使用Xcode 4简化操作

6.2 代码检查器与代码分析器

6.2.1 案例:使用代码检查器检查程序错误 6.2.2 案例:使用代码分析器检查程序错误

6.3 调试器

6.3.1 调试窗口界面

6.3.2 案例:使用控制台输出语句与调试器找出程序错误

6.4 Instruments采样分析器

6.4.1 案例:使用Instruments找出内存泄露的代码

6.5 本章小结 6.6 练习题

第7章 基本数据持久化技术

7.1 背景知识

7.1.1 数据持久化方法简介

7.1.2 案例:遍历应用程序的目录与文件

7.2 文本文件

7.2.1 案例:使用文本文件保存数据

7.3 属性列表

7.3.1 案例:使用属性列表序列化简单对象

7.4 对象图的归档与解档

7.4.1 NSCoding协议

7.4.2 NSCoder类与不同的归档方式

7.4.3 案例:使用键值归档

7.4.4 对象图

7.4.5 案例:使用条件归档限制对象图的范围

7.5 综合案例:商品清单程序 7.5.1 创建项目并了解项目结构 7.5.2 设置表格视图的数据源

7.3.2 以且农恰优图的数据》

7.5.3 单元格的重用与生成

7.5.4 保存与恢复程序状态

7.5.5添加详细视图

7.5.6 设置表格视图的委托对象

7.6 本章小结

7.7 练习题

第8章 多媒体

8.1 音频与视频基础

8.1.1 容器与编码

8.1.2 音频编码格式介绍

8.1.3 采样率与比特率

- 8.1.4 音频工具afconvert与afinfo
- 8.2 音频
- 8.2.1 使用System Audio Services播放声音
- 8.2.2 案例:播放简短音效与实现震动
- 8.2.3 使用Audio Player播放与控制声音
- 8.2.4 案例:播放较长的声音
- 8.2.5 使用Audio Recorder录制声音
- 8.2.6 案例:实现带录音功能的音乐播放机
- 8.2.7 使用Music Player Controller播放媒体库音乐
- 8.2.8 案例:播放媒体库音乐
- 8.3 视频
- 8.3.1 使用Movie Player Controller播放视频
- 8.3.2 案例:实现视频的播放
- 8.3.3 使用Movie Player视图控制器播放视频
- 8.3.4 案例:使用MPMoviePlayerViewController播放视频
- 8.3.5 使用相机进行拍照与摄像
- 8.3.6 案例:将相机拍照与摄像后的内容保存到媒体库中
- 8.4 本章小结
- 8.5 练习题
- 第9章 网络与iCloud云服务
- 9.1 网络数据处理
- 9.1.1 XML数据处理
- 9.1.2 案例:使用NSXMLParser处理XML数据
- 9.1.3 JSON数据处理
- 9.1.4 案例:使用NSJSONSerialization处理JSON数据
- 9.2 创建HTTP连接
- 9.2.1 创建HTTP连接的基本代码结构
- 9.2.2 创建连接请求
- 9.2.3 创建异步与同步连接
- 9.2.4 案例:通过XML与Web Service进行交互
- 9.3 创建Socket连接
- 9.3.1 创建Socket连接的过程
- 9.3.2 案例:使用Socket与服务器进行交互
- 9.4 获取网络连接状态
- 9.4.1 案例:获取网络连接状态
- 9.5 使用iCloud同步数据
- 9.5.1 iCloud简介
- 9.5.2 配置项目以支持iCloud
- 9.5.3 检查是否启用iCloud服务
- 9.5.4 查询云端数据
- 9.5.5 使用UIDocument与云同步
- 9.5.6 案例:实现iCloud文件查询与数据同步
- 9.6 本章小结
- 9.7 练习题
- 第10章 Cocos2d游戏开发入门
- 10.1 Cocos2d简介
- 10.2 安装Cocos2d项目模板

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

- 10.3 创建第一个Cocos2d项目
- 10.4 坐标系
- 10.5 节点
- 10.5.1 节点初始化
- 10.5.2 节点层次
- 10.5.3 锚点
- 10.5.4 定期更新
- 10.6 场景
- 10.7 图层
- 10.8 精灵
- 10.9 场景树
- 10.10 导演与场景切换
- 10.10.1 场景切换
- 10.10.2 场景切换效果
- 10.11 事件处理
- 10.11.1 触屏事件处理
- 10.11.2 加速度事件处理
- 10.12 动作
- 10.12.1 有限时间动作
- 10.12.2 无限重复动作
- 10.12.3 变速动作
- 10.12.4 跟随动作
- 10.13 文本标签与字体
- 10.14 菜单与菜单项
- 10.15 实现简单的碰撞检测
- 10.16添加音乐和音效
- 10.17 本章小结
- 10.18 练习题

参考文献

- 第1章 iOS平台初探
- 1.1 iOS框架介绍
- 1.1.1 iOS的现状与发展前景
- 1.1.2 iOS框架层次
- 1.1.3 iPhone、iPad与iPod touch开发的联系与区别
- 1.2 其他主流移动操作系统简介
- 1.2.1 Android
- 1.2.2 Windows Mobile与Windows Phone
- 1.3 安装并配置集成开发环境
- 1.3.1 申请加入iOS开发人员计划
- 1.3.2 安装Xcode与iOS SDK
- 1.3.3 其他相关开发工具介绍
- 1.4 配置iOS设备以运行程序
- 1.4.1 生成并安装证书
- 1.4.2 注册设备
- 1.4.3 创建应用程序ID
- 1.4.4 创建并安装描述文件
- 1.5 使用Xcode创建第一个iOS应用程序

- 1.5.1 在Xcode中创建项目
- 1.5.2 熟悉Xcode界面
- 1.5.3 了解项目文件的组织结构
- 1.5.4 编译并在模拟器中运行项目
- 1.5.5 使用Interface Builder丰富程序的界面
- 1.5.6 在iOS设备上运行程序
- 1.5.7 使用iOS模拟器
- 1.6 了解程序执行的具体过程
- 1.6.1 图形界面程序执行的基本流程
- 1.6.2 程序入口
- 1.6.3 应用程序类
- 1.6.4 委托模式
- 1.6.5 应用程序委托类
- 1.6.6 分析程序执行的流程
- 1.7 本章小结
- 1.8 练习题
- 第2章 iOS开发基础知识
- 2.1 Objective-C语言介绍
- 2.2 类
- 2.2.1 类的外部接口与内部实现
- 2.2.2 类的成员变量
- 2.2.3 类的实例方法
- 2.2.4 类的属性
- 2.2.5 类的静态变量与静态方法
- 2.2.6 类的继承与复合
- 2.2.7 类的实例化与初始化
- 2.3 协议
- 2.3.1 声明协议
- 2.3.2 实现协议
- 2.3.3 使用协议限制对象类型与行为
- 2.4 类别
- 2.4.1 声明类别并实现类别方法
- 2.4.2 扩展类的功能
- 2.4.3 拆分类的实现
- 2.5 内存管理
- 2.5.1 通过实际场景了解内存管理
- 2.5.2 NSObject类与保留计数
- 2.5.3 自动释放池
- 2.5.4 内存管理原则
- 2.5.5 属性的附加特性与内存管理
- 2.6 字符串操作
- 2.6.1 创建字符串
- 2.6.2 字符串的各种操作
- 2.7 错误接收与异常处理
- 2.7.1 错误接收
- 2.7.2 异常处理
- 2.8 键值编码

- 2.9 集合类
- 2.9.1 数组与可变数组
- 2.9.2 集合与可变集合
- 2.9.3 字典与可变字典
- 2.10 函数指针与块
- 2.10.1 使用函数指针
- 2.10.2 声明块类型
- 2.10.3 定义和使用块对象
- 2.11 本章小结
- 2.12 练习题
- 第3章 视图与触屏事件
- 3.1 视图
- 3.1.1 视图层次与视图树
- 3.1.2 UIKit坐标系
- 3.1.3 坐标点、尺寸与位置
- 3.1.4 创建视图
- 3.1.5 视图框架、边界与中心
- 3.1.6 视图的显示
- 3.2 事件
- 3.2.1 事件对象
- 3.2.2 触屏对象
- 3.2.3 响应对象
- 3.2.4 案例:验证响应对象链表与点击测试过程
- 3.2.5 多点触屏内部机制
- 3.2.6 案例:验证多点触屏机制
- 3.3 综合案例:图片浏览程序
- 3.4 本章小结
- 3.5 练习题
- 第4章 界面控件与内置视图
- 4.1 界面控件基础
- 4.1.1 控件基本属性
- 4.1.2 目标-行为机制
- 4.2 常用界面控件的使用
- 4.2.1 按钮
- 4.2.2 案例:按钮的使用方法
- 4.2.3 文本框与键盘交互
- 4.2.4 案例:文本框的使用方法
- 4.2.5 开关
- 4.2.6案例:开关的使用方法
- 4.2.7 滑动调节器
- 4.2.8 案例:滑动调节器的使用方法
- 4.2.9 分页控件
- 4.2.10 案例:分页控件的使用方法
- 4.2.11 分段控件
- 4.3 常用内置视图的使用
- 4.3.1 滚动视图
- 4.3.2 案例:滚动视图的使用

- 4.3.3 进度条
- 4.3.4 任务指示视图
- 4.3.5 警告视图
- 4.3.6 案例:警告视图的使用方法
- 4.3.7 行为列表
- 4.3.8 滚轮选取视图
- 4.3.9 案例:滚轮选取视图的使用方法
- 4.3.10 表格视图
- 4.4 本章小结
- 4.5 练习题
- 第5章 视图控制器
- 5.1 MVC架构模式
- 5.2 视图控制器的作用与分类
- 5.3 基本视图控制器
- 5.3.1 UIViewController类
- 5.3.2 案例:使用视图控制器构建程序界面
- 5.3.3 设备旋转
- 5.3.4 案例:验证设备方位与界面方位
- 5.3.5 案例:设备旋转后的界面重新布局
- 5.4 容器视图控制器
- 5.4.1 标签栏控制器
- 5.4.2 案例:使用标签栏控制器实现视图切换
- 5.4.3 导航栏控制器
- 5.4.4 案例:使用导航栏控制器管理层次化界面
- 5.5 模式视图控制器
- 5.5.1 UIViewController类与模式视图
- 5.5.2 案例:模式视图的显示与关闭
- 5.6 本章小结
- 5.7 练习题
- 第6章 使用开发工具
- 6.1 Interface Builder界面设计器
- 6.1.1 nib文件
- 6.1.2 Interface Builder界面
- 6.1.3 案例:使用IB创建一个简单应用程序
- 6.1.4 案例:添加自定义对象
- 6.1.5 案例:使用Xcode 4简化操作
- 6.2 代码检查器与代码分析器
- 6.2.1 案例:使用代码检查器检查程序错误
- 6.2.2 案例:使用代码分析器检查程序错误
- 6.3 调试器
- 6.3.1 调试窗口界面
- 6.3.2 案例:使用控制台输出语句与调试器找出程序错误
- 6.4 Instruments采样分析器
- 6.4.1 案例:使用Instruments找出内存泄露的代码
- 6.5 本章小结
- 6.6 练习题
- 第7章 基本数据持久化技术

- 7.1 背景知识
- 7.1.1 数据持久化方法简介
- 7.1.2 案例:遍历应用程序的目录与文件
- 7.2 文本文件
- 7.2.1 案例:使用文本文件保存数据
- 7.3 属性列表
- 7.3.1 案例:使用属性列表序列化简单对象
- 7.4 对象图的归档与解档
- 7.4.1 NSCoding协议
- 7.4.2 NSCoder类与不同的归档方式
- 7.4.3 案例:使用键值归档
- 7.4.4 对象图
- 7.4.5 案例:使用条件归档限制对象图的范围
- 7.5 综合案例:商品清单程序 7.5.1 创建项目并了解项目结构
- 7.5.2 设置表格视图的数据源
- 7.5.3 单元格的重用与生成 7.5.4 保存与恢复程序状态
- 7.5.5 添加详细视图
- 7.5.6 设置表格视图的委托对象
- 7.6 本章小结
- 7.7 练习题
- 第8章 多媒体
- 8.1 音频与视频基础
- 8.1.1 容器与编码
- 8.1.2 音频编码格式介绍
- 8.1.3 采样率与比特率
- 8.1.4 音频工具afconvert与afinfo
- 8.2 音频
- 8.2.1 使用System Audio Services播放声音
- 8.2.2 案例:播放简短音效与实现震动
- 8.2.3 使用Audio Player播放与控制声音
- 8.2.4 案例:播放较长的声音
- 8.2.5 使用Audio Recorder录制声音
- 8.2.6 案例:实现带录音功能的音乐播放机
- 8.2.7 使用Music Player Controller播放媒体库音乐
- 8.2.8 案例:播放媒体库音乐
- 8.3 视频
- 8.3.1 使用Movie Player Controller播放视频
- 8.3.2 案例:实现视频的播放
- 8.3.3 使用Movie Player视图控制器播放视频
- 8.3.4 案例:使用MPMoviePlayerViewController播放视频
- 8.3.5 使用相机进行拍照与摄像
- 8.3.6 案例:将相机拍照与摄像后的内容保存到媒体库中
- 8.4 本章小结
- 8.5 练习题
- 第9章 网络与iCloud云服务

- 9.1 网络数据处理
- 9.1.1 XML数据处理
- 9.1.2 案例:使用NSXMLParser处理XML数据
- 9.1.3 JSON数据处理
- 9.1.4 案例:使用NSJSONSerialization处理JSON数据
- 9.2 创建HTTP连接
- 9.2.1 创建HTTP连接的基本代码结构
- 9.2.2 创建连接请求
- 9.2.3 创建异步与同步连接
- 9.2.4 案例:通过XML与Web Service进行交互
- 9.3 创建Socket连接
- 9.3.1 创建Socket连接的过程
- 9.3.2 案例:使用Socket与服务器进行交互
- 9.4 获取网络连接状态
- 9.4.1 案例:获取网络连接状态
- 9.5 使用iCloud同步数据
- 9.5.1 iCloud简介
- 9.5.2 配置项目以支持iCloud
- 9.5.3 检查是否启用iCloud服务
- 9.5.4 查询云端数据
- 9.5.5 使用UIDocument与云同步
- 9.5.6案例:实现iCloud文件查询与数据同步
- 9.6 本章小结
- 9.7 练习题
- 第10章 Cocos2d游戏开发入门
- 10.1 Cocos2d简介
- 10.2 安装Cocos2d项目模板
- 10.3 创建第一个Cocos2d项目
- 10.4 坐标系
- 10.5 节点
- 10.5.1 节点初始化
- 10.5.2 节点层次
- 10.5.3 锚点
- 10.5.4 定期更新
- 10.6 场景
- 10.7 图层
- 10.8 精灵
- 10.9 场景树
- 10.10 导演与场景切换
- 10.10.1 场景切换
- 10.10.2 场景切换效果
- 10.11 事件处理
- 10.11.1 触屏事件处理
- 10.11.2 加速度事件处理
- 10.12 动作
- 10.12.1 有限时间动作
- 10.12.2 无限重复动作

- 10.12.3 变速动作
- 10.12.4 跟随动作
- 10.13 文本标签与字体
- 10.14 菜单与菜单项
- 10.15 实现简单的碰撞检测
- 10.16添加音乐和音效
- 10.17 本章小结
- 10.18 练习题
- 参考文献

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

编辑推荐

《iOS应用程序开发方法与实践》由金福生和李朴之编著,本书遵循从零开始由浅入深的原则,每一章内容都经过了精心设计。

本书首先介绍开发环境搭建和程序执行流程,然后介绍Objective-C编程语言和一些重要概念与类的使用方法,接着分别介绍程序的界面部分(各种视图、用户控件)、事件处理部分(多点触屏响应、控件事件响应)以及底层数据部分(文本文件、属性列表、归档解档)。

之后,本书又挑选了几个重点内容单独进行介绍,例如开发工具的使用(Xcode、Interface Builder、iOS模拟器、调试器、Instruments)、多媒体(视频、音频的播放录制)、数据处理(XML、JSON)、网络(Socket连接、Web Service、iCloud)、Cocos2d游戏编程基础等。

这些内容由易到难,既符合初学者的学习需求,又满足有一定基础的读者的需要。

<<iOS应用程序开发方法与实践>>

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