

<<iPhone应用程序开发名家解析>>

图书基本信息

书名：<<iPhone应用程序开发名家解析>>

13位ISBN编号：9787121107962

10位ISBN编号：7121107961

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：（美）戴特尔 等著，陈小峰，周辉，司春锋 译

页数：396

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>

## &lt;&lt;iPhone应用程序开发名家解析&gt;&gt;

## 前言

本书作者是国际知名计算机教育家Harvey M. Deitel博士和Paul J. Deitel，他们是Deitel & Associates公司的创始人。

Deitel父子二人曾合作编写了非常畅销的《How To Program》系列计算机教材。

他们编写的书总是能够从读者的角度来考虑问题，通俗易懂，循序渐进。

iPhone是近几年来最富创意的终端产品，引发了以触摸屏为代表的手机人机交互界面的革命，就如同20世纪80年代引入PC世界的鼠标和图形界面技术一样具有不凡的意义。

iPhone的用户群体正呈现暴发性的增长，其创新的商业模式，为程序员和企业打开了一扇直接面向庞大移动终端用户群的大门。

早一步进入这个世界，就意味着多一分机遇。

如同英文书名的副标题（App-Driven Approach）所表明的那样，本书采用了独特的应用程序驱动的学习模式。

如果你了解软件工程领域的敏捷开发，可能会清楚测试驱动是一种最佳实践，在不断编码、测试的迭代过程中构建了整个的项目，而用户在此过程中能够真切地感受到每一个已实现的用户故事。

那么本书的应用程序驱动模式有着异曲同工的妙处，你将在享受编码的过程中学会如何编码。

这些代码远非简单的罗列，而是精心设计和组织过的，彼此之间有着良好的铺垫和衔接，能使你的学习曲线尽量平滑。

我想不少读者都曾经阅读过一些原理类的技术书籍，读完全书，你虽然理解了相关概念却依然无法构建出一个实用的应用程序；或者你读过代码堆砌类型的书籍，却感觉如同食用一盘未经烹饪的配菜。

那么你将发现本书是理论和代码的最佳结合，既有精心挑选的原料，也有大厨精湛的手艺，不愧为教育大师级作品。

本书内容涵盖了iPhone主流编程技术及最新的特性，包括应用程序模板、地址簿、用户界面、数据共享、音频、视频、相册、动画、游戏、地图、定位、内置邮件、网络连接、Web服务、XML解析、事件检测、内存管理、设计模式等。

本书非常适合iPhone编程初学者，可以作为大学选修教程；而经验丰富的程序员同样可以通过阅读本书加深对技术细节和设计模式的理解，还可以很快在本书应用程序基础上开发衍生应用和游戏。

对于开发管理人员或者独立工作者，阅读本书中开发人员计划、商务问题和资源中心部分将受益匪浅，你将能够更全面地了解iPhone开发过程，更顺利地提交应用程序商店审核，更好地营销iPhone软件产品及获取大量免费的在线开发资源。

本书主要的译者在软件行业工作多年，有着丰富的技术管理和移动软件开发经验，并拥有多款iPhone上线产品。

本书翻译过程中还得到了刘丹丹、梁智、章朝阳、姚雯等人的热情帮助，在此一并致谢。

尽管翻译过程中诚惶诚恐，但囿于经验和能力，书中的问题和疏漏在所难免，恳请广大读者给予批评指正，我们将在<http://blog.csdn.net/iefreer>上维护一份勘误表。

无论如何，能有机会翻译这本优秀的作品我们感到非常幸运，衷心希望本书能够成为你通往iPhone美妙殿堂的引路人。

陈小峰

## <<iPhone应用程序开发名家解析>>

### 内容概要

本书为专业的软件开发人员讲述了前沿的软件技术。

本书的核心是“应用程序驱动”教学方式，我们在一个完整的可运行的iPhone应用程序上下文中讲述概念，而不是使用代码片断。

每章开始部分展示了一个或多个应用程序运行实例。

本书精心设计的应用程序用来介绍关键的iPhone特性和框架(比如，音频、视频、动画、指南针、端到端连接、GPS等)。

您将很快学会构建一个iPhone应用程序所需要的一切：首先在第1章体验画图板应用程序，然后在第3章构建您的第一个应用程序。

到第16章的时候，您将能够创建自己的免费或者付费应用程序以提交到苹果App Store。

我们将指导您进行这个应用程序提交过程，包括以苹果的方式上传应用程序、审核标准过程中的预期步骤、决定免费还是付费，以及通过社交媒体、网络公共来营销应用程序等。

## 作者简介

作者：（美国）戴尔特（Paul Deitel）（美国）Harvey Deitel（美国）Abbey Deitel等译者：陈小峰周辉司春锋合著者：刘锐飞思数字创意出版社中心

## &lt;&lt;iPhone应用程序开发名家解析&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 iPhone应用程序开发介绍 1.1 《iPhone应用程序开发名家解析》介绍 1.2 iPhone概述 1.3 iPhone GS和操作系统3.x的新特性与增强功能 1.4 从App Store (应用程序商店) 下载软件 1.5 iPhone OS 3.x 1.6 Objective-C编程语言 1.7 设计模式 1.8 Cocoa框架 1.9 iPhone SDK 的新特性 1.10 Xcode开发工具组 1.11 对象技术的基础知识 1.12 Web 2.0 1.13 在iPhone模拟器中试运行画板应用程序 1.14 小结 1.15 Deitel资源中心 第2章 iPhone App Store和商务问题 2.1 iPhone App Store和商务问题简介 2.2 iPhone开发人员计划：建立你的开发者档案来测试和提交应用程序 2.2.1 建立你的iPhone开发团队 2.2.2 获取一个iPhone开发证书 2.2.3 注册测试设备 2.2.4 创建应用程序标识 (App IDs) 2.2.5 创建Provisioning Profile 2.2.6 使用配置文件在iPhone 或 iPod Touch上安装应用程序 2.2.7 提交用于发布的应用程序 2.3 iPhone人机界面指南 2.4 测试你的应用程序 2.5 通过iTunes Connect为提交应用程序做准备 2.6 优秀iPhone应用程序的特点 2.7 避免你的应用程序被拒绝 2.8 定价：付费或免费 2.9 添加一个应用程序到iTunes Connect 2.10 商品化付费应用程序：使用应用程序内 购买 (In-App Purchase) 功能来销售虚拟物品 2.11 使用iTunes Connect管理你的应用程序 2.12 营销你的应用程序 2.13 iPhone趣闻与幽默 2.14 其他平台 2.15 iPhone开发人员文档 2.16 小结 第3章 欢迎应用程序 (开始学习Xcode、Cocoa及Interface Builder) 3.1 欢迎应用程序简介 3.2 技术概述 3.3 Xcode .x集成开发环境和Cocoa 3.3.1 Xcode .x介绍 3.3.2 定制集成开发环境和创建新项目 3.3.3 工具栏 3.3.4 组和文件 3.3.5 键盘快捷方式 3.3.6 Interface Builder 3.3.7 Cocoa 3.4 创建应用程序创建一个新项目 3.5 使用Interface Builder创建GUI 3.6 运行程序 3.7 小结 第4章 小费计算器 (Objective-C编程初探) 4.1 小费计算器简介 4.2 试运行小费计算器 4.3 技术概述 4.4 创建程序 4.5 给程序添加实际功能 4.5.1 创建程序的控制类 4.5.2 查看Controller.h文件 4.6 在Interface Builder中关联对象 4.7 方法的具体实现 4.7.1 启动和初始化程序 4.7.2 calculateTip:方法 4.8 小结 第5章 Twitter搜索收藏夹应用程序 (Collections与Cocoa GUI编程) 5.1 Twitter搜索收藏夹应用程序简介 5.2 试运行应用程序 5.3 技术概述 5.4 创建程序 5.4.1 GUI的布局 5.4.2 定义Controller类 5.4.3 Abstract Factory的设计模式 (抽象工厂型设计模式) 5.4.4 在Interface Builder中连接对象 5.4.5 定义Controller类的实现 5.4.6 Controller类的初始化方法 5.4.7 Controller类的awakeFromNib方法 5.4.8 Controller类的refreshList方法 5.4.9 Controller类的infoButtonTouched方法 5.4.10 Controller类的addTag和clearTags方法 5.4.11 Controller类中的addNewButtonWithTitle方法 5.4.12 设计模式：命令模式 (command) 5.4.13 Controller类的buttonTouched方法 5.4.14 UIButton的排序分类 5.5 小结 第6章 国旗问答游戏应用程序 (控制器和Utility Application模板) 6.1 国旗问答游戏应用程序简介 6.2 测试国旗问答游戏程序 6.3 技术概述 6.4 构建程序 6.4.1 MainView 和MainViewController类 6.4.2 FlipsideView和FlipsideViewController类 6.5 小结 第7章 “点击竞技” 游戏 (学习使用UIView类和触控技术) 7.1 “点击竞技” 游戏简介 7.2 试运行程序 7.3 技术概述 7.4 构建应用程序 7.4.1 声明SpotOnViewController接口 7.4.2 创建程序界面 7.4.3 SpotOnViewController类实现 7.4.4 SpotOnViewController类的resetGame方法 7.4.5 SpotOnViewController类的addNewSpot方法 7.4.6 SpotOnViewController类的beginSpotAnimation方法 7.4.7 SpotOnViewController类的touchesBegan:withEvent:方法 7.4.8 职责链设计模式 (Chain of Responsibility) 7.4.9 SpotOnViewController类的touchedSpot方法 7.4.10 SpotOnViewController类的beginSpotEndAnimation:方法 7.4.11 SpotOnViewController类的 finishedAnimation:finished:context:方法 7.4.12 SpotOnViewController类的alertView:clickedButtonAtIndex:、shouldAutorotateToInterfaceOrientation、dealloc方法 7.5 小结 第8章 加农炮游戏应用程序 (使用NSTimer实现动画及处理拖曳事件) 8.1 加农炮游戏简介 8.2 试运行应用程序 8.3 技术概述 8.4 构建应用程序 8.4.1 声明CannonView接口 8.4.2 CannonView类实现 8.4.3 CannonView类的initWithCoder:和awakeFromNib方法 8.4.4 CannonView类的新Game方法 8.4.5 CannonView类的timerFired:方法 8.4.6 CannonView类的showAlertWithTitle:message:和alertView:clickedButtonAtIndex:方法 8.4.7 CannonView类的drawRect:方法 8.4.8 使用Instruments

## &lt;&lt;iPhone应用程序开发名家解析&gt;&gt;

来检测性能问题 8.4.9 CannonView类的touchesBegan:withEvent、touchesMove:withEvent:和processTouch:withEvent:方法 8.5 小结 第9章 画图板应用程序 (使用控件与UIView对象交互) 9.1 画图板应用程序简介 9.2 技术概述 9.3 构建应用程序 9.3.1 声明Squiggle接口 9.3.2 Squiggle类实现 9.3.3 声明MainView接口 9.3.4 MainView类实现 9.3.5 MainView类的resetView和drawRect:方法 9.3.6 MainView类的drawSquiggle:inContext:方法 9.3.7 MainView类的触控处理方法 9.3.8 MainView类的motionEnded:withEvent:、alertView:clickedButtonAtIndex:、canBecomeFirstResponder和dealloc方法 9.3.9 声明MainViewController接口 9.3.10 MainViewController类实现 9.3.11 声明FlipsideViewController接口 9.3.12 FlipsideViewcontroller类实现 9.3.13 FlipsideViewController类实现 9.3.14 创建Flipside视图 9.4 小结 第10章 地址簿应用程序 (表格与UINavigationController) 10.1 地址簿应用程序简介 10.2 试运行应用程序 10.3 技术概述 10.4 构建程序 10.4.1 RootViewController类 10.4.2 AddViewController类 10.4.3 ContactViewController类 10.4.4 EditableCell类 10.5 小结 第11章 路线跟踪器应用程序 (Map Kit和Core Location框架 (GPS和指南针)) 11.1 路线跟踪器应用程序简介 11.2 测试这个路径跟踪器应用程序 11.3 技术概述 11.4 构建应用程序 11.4.1 TrackingMapView类 11.4.2 Controller类 11.5 小结 第12章 幻灯片应用程序 (访问相片和iPod音乐库) 12.1 幻灯片应用程序简介 12.2 试运行应用程序 12.3 技术概述 12.4 构建应用程序 12.4.1 RootViewController类 12.4.2 SlideshowViewController类 12.4.3 NameViewController类 12.4.4 SlideshowDataViewController类 12.5 小结 第13章 增强型幻灯片程序 (使用NSCoder序列化数据和播放视频) 13.1 增强型幻灯片程序简介 13.2 试运行应用程序 13.3 技术概述 13.4 构建应用程序 13.4.1 MediaItem类 13.4.2 Slideshow类 13.4.3 RootViewController类 13.4.4 SlideshowDataViewController类 13.4.5 EnhancedSlideshowAppDelegate类 13.4.6 SlideshowViewController类 13.5 改进建议 13.6 小结 第14章 录音机应用程序 (声音录制和回放) 14.1 录音机应用程序简介 14.2 试运行应用程序 14.3 技术概述 14.4 构建应用程序 14.4.1 VoiceRecorderViewController类 14.4.2 NameRecordingViewController类 14.4.3 Visualizer类 14.4.4 PlaybackViewController类 14.5 语音的合成与识别 14.6 小结 第15章 增强型地址簿应用程序 (管理和传输持久化数据) 15.1 增强型地址簿应用程序简介 15.2 试运行应用程序 15.3 技术概述 15.4 构建应用程序 15.4.1 构建Core Data模型 15.4.2 ContactViewController类 15.4.3 RootViewController类 15.5 小结 第16章 Twitter折扣机票程序 (使用互联网的程序) 16.1 Twitter折扣机票程序简介 16.2 试运行Twitter折扣机票程序 16.3 技术概述 16.4 构建应用程序 16.5 小结

## <<iPhone应用程序开发名家解析>>

### 章节摘录

插图：1.1 《iPhone应用程序开发名家解析》介绍欢迎来到iPhone应用程序开发的世界!我们希望阅读《iPhone应用程序开发名家解析》对你来说是一次内容丰富、富有挑战、有趣而有益的经历。这本书适合于有基于c语言的面向对象语言编程经验的程序员，比如C++、Java、C#、Objective-C。如果你不是很了解Objective-C编程语言和Cocoa框架，你也可以从运行本书应用程序并仔细阅读代码解释和特性说明中学习到这些内容。

本书使用应用程序驱动的方法——每一个新的技术均在一个可运行的iPhone应用程序中进行讨论，每章讲述一个应用程序。

其中大多数应用程序也可以在iPod Touch上工作1。

首先，我们描述这个应用程序，然后试运行它。

接着，我们简要地描述将使用到的Xcode(集成开发环境)、Objective-C和Cocoa技术。

如果需要，可以使用Interface Buidler进行用户界面的可视化设计，然后列出完整的代码，而且标出代码行、语法背景(用来模拟XCode集成开发环境中的语法着色)，以及使用代码高亮来突出代码的关键部分。

我们也展示一个或多个应用程序运行截屏，然后通读代码，对本程序引入的新的编程概念进行解释。本书应用程序的完整代码可以从下载。

我们鼓励你阅读苹果公司的在线文档(见表1-1)以更好地了解本书讨论的技术、设计指南等。

## <<iPhone应用程序开发名家解析>>

### 媒体关注与评论

“ 如果我开始学习iPhone开发的时候能够拥有这本书就好了。

以前花费了我很多时间也出现了很多错误，在这本书中部以简洁明了的方式进行了很完善的讲解，这让您可以从零开始构建第一个应用程序。

” ——Marcantonio Maqnarapa, 移动平台研发工程师, Oqilvy公司覆盖了广泛的iPhone编程主题, 包括高级特性(比如Core Location、视频回放和异步网络通信)。

该书提供了非常必要的关于如何使用XCode, 如何提交应用程序到App Store, 如何定价, 以及如何处理很多其他非技术问题的很好的建议。

该书引导您快速进入iPhone编程, 展示了14个完整的应用程序, 其中一些在日常的开发中会被经常用到。

对于每个应用程序, 该书简要地描述了应用程序的目的、使用到的Objective-C和Cocoa技术, 以及详细到每一行的源代码讲解。

所有这些源代码都可以直接下载, 这样您完全可以一边阅读一边编译, 并试运行这些应用程序。

我的确很喜欢在每章开头的地方对整个程序进行介绍, 这为后续的程序构建提供了讨论基础。

对于任何想要从事iPhone开发的程序员而言, 本书物超所值。

” ——Zach Saul, Retronyms创始人 以及iPhone10大热门应用程序Recorder的作者之一 “ 终于有了一本iPhone开发方面的专业书籍, 提供了健壮的、实用的应用程序, 其中很多甚至可以在iPhone应用程序商店中找到。

本书在源代码的字里行间出色地为读者讲解了SDK 3.x复杂的编程技术, 这些文字应该一直被专业程序员所牢记。

该书远非已有的参考书的回顾, 它提供了很多的内容。

这是这个领域里很好的著作之一, 也是任何开发人员的必备手册。

该书事实上将成为iPhone最佳书籍。

” ——Rik Watson, 资深软件工程师, Lockheed Martin公司



## <<iPhone应用程序开发名家解析>>

### 编辑推荐

《iPhone应用程序开发名家解析》：仅在一年之内,iPhone App Store上的应用程序被下载了15亿次！

《iPhone应用程序开发名家解析》将很快提供给您开发优秀的iPhone应用程序所需要的一切信息,只要您加入了苹果的付费iPhone开发人员计划,把程序构建起来并且在App Store上运行。

《iPhone应用程序开发名家解析》使用应用程序驱动的方法,所有新的技术均在14个经过完整测试的iPhone应用程序中探讨(7700行代码),使用语法着色、代码讲解和示例输出。

iPhone开发人员计划 · 开发包3.x · Xcode集成开发工具 · Objective-C语言 · Cocoa框架Interface Builder界面生成器 · 应用程序模板 · 用户界面 · 视图 · 表格 · 控制器多点触摸 · Core Audio框架 · Core Animation框架 · Core Data框架 · 定位GPS · 指南针 · 访问iPod音乐库 · 序列化 · 音频 / 视频游戏开发包 · 蓝牙 · Web服务 · 集合 · 提交应用程序iTunes Connect · 优秀应用程序设计 · 定价 · 营销应用程序

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>