

<<iOS软件开发兵法>>

图书基本信息

书名：<<iOS软件开发兵法>>

13位ISBN编号：9787121184628

10位ISBN编号：7121184621

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：李云天

页数：362

字数：580000

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软件开发兵法>>

前言

“我相信，苹果的未来将更加光明，更具创造力。
我期待未来苹果的成功，也将为此尽自己的绵薄之力。

”这是乔布斯曾在辞职信中写到的。

虽然他已不能亲力亲为，但依然是我们这些热衷于iOS的IT工人最好的导师，是他一生的追求和苹果帝国所缔造的辉煌牵引我们孜孜不倦地探索希望之光。

“求知若饥，虚心若愚”，这是2005年乔布斯在斯坦福大学毕业典礼上的演讲总结。
正是这样一句话让我刻骨铭心，三日必省吾身，从而深深扎入iOS的学习、研究、探索之路。

如今，若有所获；但更愿与众同享，故与同事合著此书。

如果你是一个开发者，那请关注iOS开发。

2012年苹果第二财季（2012年第一季度）财报中显示，苹果iOS设备累计销量已达3.65亿部，仅第二财季苹果就销售了3510万部iPhone。

苹果应用商店（App Store）中的应用已超过60万个，其中有20万个iPad应用。

截至第二财季，苹果已经向iOS应用开发者分成达到了50亿美元。

iPhone刚推出时，苹果并没有提供AppStore，直到2008年7月发布了iPhone3G（iPhone OS2.0.1）后才开始支持App Store。

.....

<<iOS软件开发兵法>>

内容概要

本书从新手入门讲起，通过多个游戏和应用程序开发案例，向苹果开发爱好者提供了一套缜密的iOS开发思路、流程与技巧，使读者能快速上手，快速应用，快速获得经济收益。

本书共分12

章，其中第1章讲解了苹果开发环境设置；第2章介绍了第一个iPhone 程序开发流程，第3~7章分别介绍了计算器、电子图书、新华字典、图片浏览器、iTunes 歌曲排行等实用的应用程序；第8章和第9

章介绍了挑战数独和迷你连连看两个热门的游戏程序开发，第10章和第11章讲解了最新的地图、定位系统的开发和iColud 应用，第12

章介绍了iOS

应用程序发布与管理。

本书的特色是将实例介绍的技术深度和超值的实用性结合在一起。

随书附送的光盘中提供了来源于真实项目的可重用商业代码，可以让读者参考学习。

<<iOS软件开发兵法>>

书籍目录

第1章 弹起前奏曲：环境设置

1.1 前期准备

1.1.1 开发环境要求

1.1.2 注册为苹果开发者

1.2 安装Xcode

1.3 相关资源

第2章 让舞台多姿多彩：设计第一个iPhone 界面

2.1 什么是Xcode

2.2 创建项目

2.3 Xcode 项目窗口

2.3.1 工具栏 (Toolbar)

2.3.2 导航区域 (Navigator area)

2.3.3 编辑区域与调试区域 (Editor area/Debug area)

2.3.4 检查窗格 (Inspector pane)

2.4 Interface Builder

2.5 Hello World 经典程序

2.6 实现视图自动旋转功能

2.7 掌握更多的常用控件

2.8 掌握表格视图

2.9 实现视图切换

2.10 本章总结

第3章 数学算术：计算器

3.1 实现简单计算器功能

3.1.1 基本功能

3.1.2 创建项目

3.1.3 构建视图

3.1.4 实现基本功能

3.1.5 实现存储

3.2 实现科学计算器

3.2.1 实现思路

3.2.2 创建另一个视图控制器

3.2.3 构建视图

3.2.4 旋转切换视图

3.3 本章总结

第4章 上演第一幕：电子图书程序

4.1 程序结构

4.2 知识点分析

4.3 移动图书数据库结构

4.3.1 使用命令行创建SQLite 数据库

4.3.2 使用客户端软件创建SQLite 数据库

4.4 创建一个iPhone 项目

4.4.1 项目文件介绍

4.4.2 应用程序还需要哪些文件

4.5 创建另一个视图控制器

4.6 应用程序国际化

<<iOS软件开发兵法>>

- 4.6.1 标题的国际化
- 4.6.2 文本的国际化
- 4.7 在项目中引入SQLite 支持
 - 4.7.1 引入example_book.sqlite3 文件
 - 4.7.2 操作SQLite 的类
 - 4.7.3 SQLiteHelper
 - 4.7.4 BookDB
- 4.8 了解UIViewController
- 4.9 设计并处理第1 个窗口：图书目录列表
 - 4.9.1 初始代码分析
 - 4.9.2 添加UITableView
 - 4.9.3 添加视图控制器属性
 - 4.9.4 关联IBOutlet 对象和UITableView
 - 4.9.5 读取并处理图书目录
- 4.10 设计并处理第2 个窗口：图书正文
 - 4.10.1 BookContentViewController.h 接口文件
 - 4.10.2 BookContentViewController.xib 视图文件
 - 4.10.3 关联IBOutlet 对象和控件
 - 4.10.4 BookContentViewController.m 实现文件
 - 4.10.5 如何显示正文
- 4.11 UITableViewDelegate 与UITableViewDataSource
- 4.12 设置程序启动画面
- 4.13 应用程序图标
- 4.14 本章总结
- 第5 章 学文识字：新华字典
 - 5.1 分析新华字典功能
 - 5.2 设计新华字典数据库结构
 - 5.3 创建新华字典项目
 - 5.4 搜索汉字
 - 5.4.1 设计视图
 - 5.4.2 了解UISearchBar
 - 5.4.3 实现Word 字类
 - 5.4.4 在数据库中查找汉字
 - 5.4.5 显示汉字介绍
 - 5.5 按拼音搜索
 - 5.5.1 设计视图
 - 5.5.2 在数据库中查找
 - 5.5.3 了解UITableViewDataSource
 - 5.5.4 实现代理方法
 - 5.5.5 控制Tab 切换
 - 5.6 按部首搜索
 - 5.6.1 设计视图
 - 5.6.2 在数据库中查找
 - 5.6.3 具体实现
 - 5.7 按笔画搜索
 - 5.7.1 设计视图
 - 5.7.2 了解多视图程序

<<iOS软件开发兵法>>

5.7.3 具体实现

5.8 本章总结

第6章 图霸天下：图片浏览器

6.1 图片浏览器结构

6.2 应用程序知识点分析

6.3 设计图片浏览器数据库结构

6.4 创建图片浏览器项目

6.5 相册属性类与图片属性类

6.6 引入SQLite 3

6.7 第1个功能：管理相册

6.7.1 “添加”按钮

6.7.2 使用UIAlertView 添加相册

6.7.3 显示相册

6.7.4 修改相册

6.7.5 删除相册

6.8 第2个功能：浏览相册

6.8.1 添加组件

6.8.2 从系统照片库复制图片

6.8.3 处理并显示图片

6.8.4 删除相册中的图片

6.9 第3个功能：查看图片

6.9.1 了解UIScrollView

6.9.2 用电子邮件发送图片

6.9.3 将图片保存到系统照片库

6.9.4 用幻灯片播放图片

6.10 本章总结

第7章 优胜劣汰：iTunes 歌曲排行榜

7.1 iTunes 歌曲排行榜结构

7.2 应用程序知识点分析

7.3 什么是Core Data

7.3.1 Core Data 基本架构

7.3.2 托管对象（Managed Objects）和托管对象模型（Managed Object Model）

7.3.3 基本实现

7.4 创建iPhone 项目

7.5 持久化存储模型

7.5.1 歌曲信息

7.5.2 配置托管对象模型

7.5.3 创建托管对象Song

7.6 NSOperation 与NSOperationQueue

7.7 NSURLConnection

7.8 libxml2

7.9 将歌曲排行榜下载到Core Data

7.9.1 iTunesRSSImporter

7.9.2 源代码分析

7.10 歌曲详细信息：SongDetailViewController

7.11 自定义歌曲排行榜中的歌曲信息显示

7.12 歌曲排行榜：TopSongsViewController

<<iOS软件开发兵法>>

- 7.12.1 TopSongsViewController.h 接口文件
- 7.12.2 TopSongsViewController.m 实现文件
- 7.12.3 NSFetchResultsController
- 7.12.4 获取数据
- 7.12.5 显示获取的数据
- 7.12.6 延迟加载封面图片
- 7.12.7 下载图片
- 7.12.8 ImageDownloader.h 接口文件
- 7.12.9 ImageDownloader.m 实现文件
- 7.13 AppDelegate
- 7.13.1 AppDelegate.h 接口文件
- 7.13.2 AppDelegate.m 实现文件
- 7.14 本章总结
- 第8章 智商大战：挑战数独
- 8.1 什么是数独游戏
- 8.2 编写数独游戏第1步
- 8.3 游戏菜单设计
- 8.4 数独棋盘设计
- 8.5 数字输入工具设计
- 8.6 辅助数字输入设计
- 8.7 游戏结束，判断正确性
- 8.8 本章总结
- 第9章 人人爱玩：迷你连连看
- 9.1 什么是Cocos2d
- 9.2 安装Cocos2d
- 9.3 创建Cocos2d 应用
- 9.4 Cocos2d 目录结构
- 9.5 开始编写程序
- 9.5.1 main.m
- 9.5.2 预编译前缀头文件
- 9.5.3 AppDelegate
- 9.5.4 HelloWorldLayer
- 9.5.5 内存管理
- 9.6 主场景游戏菜单设计
- 9.7 游戏关卡选择
- 9.8 游戏界面设计
- 9.9 核心算法：生成随机的成对图片
- 9.10 核心算法：判断图片能否被消除
- 9.11 游戏时间进度条设计
- 9.12 游戏道具设计
- 9.13 游戏背景音乐与音效设置
- 9.14 存储游戏关卡设置与用户游戏数据
- 9.15 本章总结
- 第10章 快乐旅途：地图、定位系统开发
- 10.1 MapKit 框架
- 10.2 Core Location 框架
- 10.2.1 什么是Core Location

<<iOS软件开发兵法>>

10.2.2 使用Core Location

10.2.3 反向编码CLGeocoder

10.3 地图注解

10.3.1 添加地图注解

10.3.2 长按添加地图注解

10.4 本章总结

第11 章 用之不竭：iCloud 应用

11.1 什么是iCloud

11.2 iCloud 的存储方式

11.3 配置iCloud 应用的授权

11.4 实例：从iCloud 上传与下载文件

<<iOS软件开发兵法>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<iOS软件开发兵法>>

编辑推荐

《iOS软件开发兵法:应用程序与游戏开发之道》既可以作为大学教材、企业培训教材,也可以作为苹果技术专业参考书籍,适合大学师生、企业管理人员、开发人员、培训机构教师和学员、IT业界人士等参考和阅读。

<<iOS软件开发兵法>>

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>