

<<iPhone高级编程>>

图书基本信息

书名：<<iPhone高级编程>>

13位ISBN编号：9787302255499

10位ISBN编号：7302255490

出版时间：2011-6

出版单位：清华大学

作者：(美)麦克卢尔//鲍林//邓恩|译者:田尊华

页数：345

译者：田尊华

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高级编程&gt;&gt;

## 内容概要

本书从基本的概念入手，全面地介绍了基于monotouch使用c# / .net进行iphone应用程序开发。从monotouch和.net开发环境到objective-c和c#开发语言，从基于monotouch进行iphone开发的编程方法到应用程序的发布和销售等，本书涵盖了基于monotouch进行iphone应用程序开发涉及的方方面面。

本书的主要内容分为两大部分：第一部分包括第1-4章，这一部分介绍iphone和monodevelop ide开发的基本知识，主要包括iphone、.net framework和monotouch的相关背景和概念、monotouch使用方法、iphone用户界面和数据控件方面的内容；第二部分包括第5-15章，这一部分的内容相对独立，可以根据需要选择性地阅读：第5章介绍在iphone中检索和存储数据，包括本地数据和远程数据；第6章介绍表的使用，包括表内容显示、表导航和表编辑等；第7章介绍基于corelocation和mapkit实现地图功能；第8章系统介绍应用程序设置；第9章介绍面向设备硬件编程；第10章介绍多媒体编程；第11章介绍利用第三方应用程序的编程；第12章介绍应用程序本地化和国际化编程；第13章介绍如何面向ipad编程；第14章介绍objective-c代码的阅读方法；第15章介绍将应用程序提交到应用程序商店涉及的所有过程和工作，还包括应用程序的推销途径与方法。

本书专门针对具有c# / .net开发经验并希望转到面向iphone进行编程的人员。他们可以通过monotouch，利用已有的c# / .net知识编写能够直接在iphone中运行的应用程序。因此，阅读本书的读者需要具有一定的c# / .net开发经验，并希望面向iphone编程。

## <<iPhone高级编程>>

### 作者简介

麦克卢尔(Wallace B.McClure), 是微软MVP、ASP Insider、INETA Speaker's Bureau会员, 他的博客和播客深受大家欢迎。

## <<iPhone高级编程>>

### 书籍目录

#### 第1章 c#开发人员基于monotouch进行iphone开发概述

##### 1.1 产品对比

###### 1.1.1 .net framework

###### 1.1.2 mono

###### 1.1.3 monotouch

###### 1.1.4 monodevelop

###### 1.1.5 iphone

##### 1.2 移动开发

##### 1.3 苹果公司的iphone sdk工具

###### 1.3.1 工具

###### 1.3.2 许可

##### 1.4 本章小结

#### 第2章 monotouch介绍

##### 2.1 开发前的准备

##### 2.2 monotouch的组件

###### 2.2.1 mono概述

###### 2.2.2 monotouch的名称空间和类

##### 2.3 使用monodevelop

##### 2.4 使用interface builder

###### 2.4.1 使用库中的控件

###### 2.4.2 设置插座变量

###### 2.4.3 设置动作

##### 2.5 基于interface builder实现的hello world

##### 2.6 基于代码实现的hello world

##### 2.7 调试

###### 2.7.1 在模拟器上调试

###### 2.7.2 在设备上调试

##### 2.8 理解链接器

##### 2.9 部署应用程序

##### 2.10 本章小结

#### 第3章 设计应用程序用户界面：探讨屏幕控件

##### 3.1 创建iphone (y) 用户界面和应用程序交互模式

###### 3.1.1 命令界面

###### 3.1.2 单选界面

###### 3.1.3 导航界面

###### 3.1.4 模态界面

###### 3.1.5 组合界面

##### 3.2 uilabel

##### 3.3 uibutton

##### 3.4 uitextfield

##### 3.5 uiswitch

##### 3.6 uislider

##### 3.7 uiactivityindicatorview

##### 3.8 uisegmentedcontrol

##### 3.9 uipagecontrol

## <<iPhone高级编程>>

### 3.10 本章小结

## 第4章 数据控件

### 4.1 窗口与视图

#### 4.1.1 uiwindow

#### 4.1.2 uiview

### 4.2 数据视图控件

#### 4.2.1 uiwebview

#### 4.2.2 uiscrollview

#### 4.2.3 uitextview

#### 4.2.4 uipickerview

#### 4.2.5 uidepicker

### 4.3 控制器与栏

#### 4.3.1 uiviewcontroller

#### 4.3.2 uitoolbar

#### 4.3.3 uitabbarcontroller

#### 4.3.4 uinavigationcontroller

### 4.4 本章小结

## 第5章 在iphone上使用数据

### 5.1 使用sqlite

#### 5.1.1 使用mono.data.sqlite

#### 5.1.2 建立数据库

#### 5.1.3 建立表

#### 5.1.4 使用sql语句

#### 5.1.5 升级策略

### 5.2 处理远程数据

#### 5.2.1 使用soap

#### 5.2.2 使用基于rest的web服务

#### 5.2.3 检索数据

#### 5.2.4 使用post提交数据

#### 5.2.5 可靠地使用web服务

### 5.3 本章小结

## 第6章 使用表显示数据

### 6.1 在表中显示数据

#### 6.1.1 选择单元格

#### 6.1.2 改变单元格布局

#### 6.1.3 展示分组数据

#### 6.1.4 添加索引

#### 6.1.5 分组表的样式

#### 6.1.6 定制单元格布局

### 6.2 使用表导航

#### 6.2.1 使用uinavigationcontroller

#### 6.2.2 实现第二层导航

#### 6.2.3 创建静态行内容

### 6.3 编辑表行

#### 6.3.1 添加划过删除

#### 6.3.2 启用编辑“模式”

#### 6.3.3 重新排序单元格

## <<iPhone高级编程>>

6.3.4 创建插入图标

6.3.5 添加新行

6.4 在表中添加搜索栏

6.4.1 启用搜索栏

6.4.2 定制搜索外观

6.5 本章小结

第7章 地图功能

7.1 地图基础知识

7.1.1 mapkit功能简介

7.1.2 corelocation功能简介

7.2 使用corelocation

7.2.1 确定设备位置

7.2.2 跟踪设备移动

7.3 使用mapkit

7.3.1 显示地图

7.3.2 标注地图

7.3.3 使用地理编码功能

7.4 本章小结

第8章 应用程序设置

8.1 探讨info.plist

8.1.1 uistatusbarhidden

8.1.2 uiinterfaceorientation

8.1.3 uirequirespersistentwifi

8.1.4 uiprerenderedicon

8.2 了解设置包

8.2.1 settings应用程序

8.2.2 将应用程序添加到settings应用程序中

8.2.3 读取设置

8.2.4 更新设置

8.3 本章小结

第9章 面向设备的硬件编程

9.1 响应加速度

9.1.1 加速度计

9.1.2 使用xyz坐标系统

9.1.3 针对加速度计编程

9.1.4 使用加速度作为ui输入

9.2 确定设备方向

9.2.1 启用通知

9.2.2 确定静态设备方向

9.2.3 基于事件确定方向

9.3 读取接近传感器

9.4 联网

9.5 考虑电池电量

9.5.1 确定静态电池状态

9.5.2 使用电池改变事件

9.6 访问系统信息

9.7 移动开发

## <<iPhone高级编程>>

### 9.8 本章小结

### 第10章 多媒体编程

#### 10.1 图像

##### 10.1.1 显示图像

##### 10.1.2 选取图像

##### 10.1.3 处理选取的图像

##### 10.1.4 由摄像头创建图像

##### 10.1.5 编辑图像

##### 10.1.6 定制摄像头

##### 10.1.7 将图像保存到相册

#### 10.2 视频

##### 10.2.1 播放视频

##### 10.2.2 定制视频播放器

##### 10.2.3 选取视频

##### 10.2.4 记录视频

##### 10.2.5 编辑视频

##### 10.2.6 将视频保存到相册

#### 10.3 音频

##### 10.3.1 播放音频

##### 10.3.2 记录音频

#### 10.4 动画

##### 10.4.1 创建基本动画

##### 10.4.2 使用uiview动画

### 10.5 本章小结

### 第11章 与其他应用程序通信

#### 11.1 集成苹果公司应用程序

##### 11.1.1 打开safari浏览器

##### 11.1.2 打开电子邮件

##### 11.1.3 拨打电话

##### 11.1.4 发送文本/sms消息

##### 11.1.5 在maps应用程序中打开位置

##### 11.1.6 打开youtube视频

##### 11.1.7 打开itunes商店和应用程序商店

#### 11.2 集成第三方应用程序

##### 11.2.1 简单集成google earth

##### 11.2.2 与skype深度集成

#### 11.3 接受来自其他应用程序的调用

##### 11.3.1 配置info.plist文件

##### 11.3.2 实现openurl架构

#### 11.4 集成地址簿

##### 11.4.1 abpersonviewController

##### 11.4.2 abpersonpickernavigationcontroller

##### 11.4.3 abnewpersonviewController

##### 11.4.4 abunknownpersonviewController

##### 11.4.5 处理属性选择

#### 11.5 集成ipod音乐集

#### 11.6 集成objective-c

## <<iPhone高级编程>>

- 11.6.1 monotouch.foundation
- 11.6.2 monotouch.obj-cruntime
- 11.6.3 使用btouch自动绑定到objective-c
- 11.7 本章小结
- 第12章 面向国际用户进行本地化
- 12.1 国际化应用程序
- 12.2 改变语言和地区设置
- 12.3 显示多种语言
- 12.3.1 显示翻译文本
- 12.3.2 显示图像
- 12.3.3 本地化应用程序图标和名称
- 12.3.4 显示“双字节”字符
- 12.3.5 格式化日期、时间、数值和货币
- 12.4 管理实际应用程序中的localizable.strings
- 12.4.1 genstrings
- 12.4.2 ngenstrings
- 12.5 本章小结
- 第13章 面向ipad编程
- 13.1 ipad设备
- 13.2 ipad应用程序的组成
- 13.2.1 设备方向支持
- 13.2.2 启动图像
- 13.3 ipad的新功能
- 13.3.1 使用uisplitview-controller
- 13.3.2 创建自定义uipopover
- 13.3.3 显示模态视图
- 13.3.4 手势识别
- 13.4 构建通用应用程序
- 13.5 本章小结
- 第14章 必要的objective-c知识
- 14.1 如何使用本章内容
- 14.2 简单了解objective-c和cocoa
- 14.3 学术方式与实用方式
- 14.4 基本语法和概念
- 14.4.1 初始化
- 14.4.2 消息与方法
- 14.4.3 内存管理
- 14.5 备忘录
- 14.5.1 术语
- 14.5.2 编译器指令
- 14.5.3 数据类型
- 14.6 本章小结
- 第15章 应用程序商店：提交和销售应用程序
- 15.1 使用多样性生成版进行预提交测试
- 15.1.1 从测试人员获得udid
- 15.1.2 创建多样性安装配置文件
- 15.1.3 生成应用程序的多样性测试版



## <<iPhone高级编程>>

- 15.1.4 将多样性生成版打包
- 15.2 准备提交
  - 15.2.1 建立应用程序的发布版
  - 15.2.2 为发布版添加新配置
  - 15.2.3 针对配置改变签名选项
  - 15.2.4 浏览包设置
  - 15.2.5 生成项目
  - 15.2.6 预提交核查清单
  - 15.2.7 通过itunes连接提交
- 15.3 推销应用程序
  - 15.3.1 支持应用程序推销
  - 15.3.2 关键的应用程序推销技术 342
- 154 本章小结

## 章节摘录

版权页：插图：很多开发人员会忽略的东两是对应用程序进行良好的公关活动。

有几个公关网站，从中可以撰写新闻稿，只要单击一下就可以发往成百上千的网站。

博客、杂志、文章都需要内容来写作，试图吸引读者访问他们的网站，为此要让它们能够很容易地对您的应用程序进行简短的功能描述。

在公关活动中要包含至您网站的链接，还要包含至媒介工具包的直接链接，从中可以提供网页和准备用于打印的应川程序徽标图像和软件运行截图图像。

不要忽略了本地的媒体渠道。

本地新闻组织也可能介绍您的经历；它虽然不会导致人量的下载，但是可能增加曝光度，还能够给您些能够在您的网站上引用的东西。

## <<iPhone高级编程>>

### 编辑推荐

《iPhone高级编程:使用Mono Touch和.NET/C#》：Wrox Professional guides are planned and written by working programmers to meet the real-world needs of programmers, developers, and IT professionals. Focused and relevant, they address the issues technology professionals face every day. They provide examples, practical solutions, and expert education in new technologies, all designed to help programmers do a better job.

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>