第一图书网, tushu007.com

<<iOS 4 编程经典实例>>

图书基本信息

书名：<<iOS 4 编程经典实例>>

13位ISBN编号：9787512326385

10位ISBN编号：7512326386

出版时间：2012-4

出版时间：中国电力出版社

作者：拉哈万蒂夫

页数：580

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

前言

随着iPhone、iPad等苹果产品的风靡，越来越多的技术人员渴望学习相关软件开发技术，从事基于iOS平台的开发设计工作。
iOS平台上可以创建各种炫目的应用，其中每一个应用都代表了一类独特的问题。
掌握本书中介绍的技术要点，就可以超越理论，顺利地解决在创建iPhone、iPad，或者iPod touch应用中所遇到的令人头痛的实际问题。
本书介绍了应用在iOS SDK4开发框架中的解决方案，以及与Cocoa、Objective-C、Xcode Interface Bulider相关的技术。
不管是否拥有丰富iOS开发经验，本书都可以提供所需要的技术帮助，包括处理流程中的各阶段工作。
从最初的想法直到最终的项目完成，本书可以提供各个阶段的技术支持。
本书中每个技术要点都提供了清晰的解决方案与示例代码，读者可以随时使用。

内容概要

iOS平台上可以创建各种炫目的应用，其中每一个应用都代表了一类独特的问题。
掌握本书中介绍的技术要点，你可以超越理论，顺利地解决在创建iPhone、iPad，或者iPod touch应用中所遇到的令人头痛的现实问题。
这本书中每个技术要点都提供了清晰的解决方案与示例代码，你可以应即使用它们。
《iOS 4编程经典实例》介绍了应用在iOS SDK4开发框架中的解决方案，以及与Cocoa、Objective-C、Xcode和Interface Builder相关的技术。
不管你是否拥有丰富iOS开发经验，本书可以提供各个阶段的技术帮助，包括处理流程中的各阶段，从最初的想法直到最终的项目完成。
《iOS 4编程经典实例》主要内容有：使用Objective-C，对象，属性，委托及内存管理；构建带有手势识别的用户界面；开发使用地图包与Core Location API的可感知定位的应用；创建播放音频与视频的应用，管理日历与事件的应用，访问联系簿与群组的应用，以及图片库开发的应用；使用核心动态框架来访问加速计与陀螺仪；通过Core Data框架为iOS应用管理持久性存储；创建多任务等方面的应用，用户在离开应用后，应用仍然存在，用户可以再次返回该应用。

作者简介

作者：（美国）拉哈万蒂夫（Vandad Nabavandipoor)） 译者：侯荣涛，韩进，侯硕楠

<<iOS 4 编程经典实例>>

书籍目录

前言第1章 使用对象 1．0 概述 1．1 实现与使用自定义对象 1．2 分配与初始化对象 1.3 在一个对象内定义两个或多个同名方法 1．4 定义与访问属性 1．5 手动方式管理属性 1．6 重用代码块 1．7 对象交互 1．8 动态调用对象的选择器 1．9 使用iOS SDK来管理内存 1．10 管理无类型对象第2章 实现控制器与视图 2．0 概述 2．1 获取及使用应用委托 2．2 管理应用的视图 2.3 创建应用图形化用户界面 2.4 在运行时设置视图可用 2．5 在应用的图形化界面中使用视图 2．6 管理主一细节视图 2．7 管理多视图 2．8 在图形用户界面中融合与使用模型 2．9 实现导航条 2．10 从一个视图切换到另一个视图 2．1l 设置导航条的标题 2．12 显示图片作为导航条的标题 2．13 在导航条上创建与管理按键 2．14 从导航控制器中移除一个视图 2．15 操作导航控制器的视图控制器数组 2．16 在应用中使用制表栏 2．17 在iPad用户界面元素上弹出附加信息第3章 构建与使用表格视图 3．0 概述 3．1 使用Interface Builder来创建表格视图 3．2 通过编程创建表格视图． 3．3 通过Inteiface Builder赋予表格视图事件处理器 3.4 通过Xcode赋给表格视图事件处理器 3．5 为表格视图填充数据 3．6 接收与处理表格视图事件 3．7 在表格视图中使用不同类型的附件 3．8 创建自定义的表格视图附件 3．9 自定义表格视图内容的外观 3．10 显示层次化数据 3．11 使用表格视图时内存的高效管理 3．12 在表格视图中编辑与移动数据 3．13 滑动删除 3．14 数据分组第4章 定位与地图类 4．0 概述 4．1 使用Interface Builder创建地图 4．2 使用代码来创建一个地图 4．3 处理地图事件 4．4 设备精确定位 4．5 在地图视图上显示内置的指示 4．6 在地图视图上显示不同颜色的指示 4．7 在地图上创建与显示自定义指示 4．8 基于空间定位来获得有意义的地址 4．9 由有意义的地址来获得空间定位第5章 实现手势识别类 5．0 概述 5．1 检测滑动手势 5.2 旋转手势的应答 5．3 检测拖动及拖拉手势 5．4 检测长按手势 5．5 响应点击手势 5．6 响应挤捏手势第6章 网络与XML 6．0 概述 6．1 打开及读取本地XML文件 6．2 将xML文件解析成对象 6.3 同步下载文件 6.4 异步下载文件 6．5 读取并解析远程xML文件 6．6 在内存中缓存文件 6．7 在磁盘上缓存文件第7章 操作、线程与定时器 7．0 概述 7．1 同步运行任务 7.2 以异步的方式运行任务 7.3 创建具有依赖关系的任务 7．4 在延迟之后执行任务 7．5 执行周期性任务 7．6 高效的执行周期性任务 7．7 隐式地初始化线程 7．8 退出线程与定时器 7．9 避免线程中的内存泄露第8章 音频和视频 8．0 概述 8．1 播放音频文件 8．2 音频文件播放期间处理中断 8．3 录制音频文件 8．4 录制音频文件时处理中断 8．5 在播放其他声音时播放音频 8．6 播放视频文件 8．7 从视频文件中异步捕捉缩略图 8．8 响应用户请求访问iPod库第9章 地址簿 9．0 概述 9．1 访问地址簿 9．2 在地址簿中检索所有人 9.3 检索地址簿条目属性 9．4 在用户地址簿中插入联系人条目 9．5 在地址簿数据库中插入组条目 9．6 将联系人加入到联系组中 9．7 从地址簿中查询 9．8 检查和设置联系人地址簿图片第10章 摄像头和照片库 10．0 概述 10．1 检测与观察摄像头 10．2 使用摄像头拍照 10．3 用摄像头拍摄视频 10．4 在照片库中存储照片 10．5 在照片库中存储视频 10．6 从照片库中检索照片和视频 10．7 从资源库中检索资源 10．8 在i0S设备上编辑视频第11章 多任务 11．0 概述 11．1 检测多任务的可用性 11．2 在后台完成一个长时间运行的任务 11.3 在后台接收本地通知 11．4 在后台播放音频 11．5 在后台处理位置变化 11．6 多任务i0S应用程序状态的保存与加载 11．7 在后台处理网络连接 11．8 处理发送给唤醒应用程序的通知 11．9 在后台处理语言环境的变化 11．10 响应应用设置变化 11．11 选择退出后台执行第12章 核心数据 12．0 概述 12．1 使用Xcode创建Core Data模型 12．2 创建并使用核心数据模型类 12．3 使用Core Data创建和保存数据 12．4 使用Core Data加载数据 12．5 使用Core Data删除数据 12．6 使用Core Data排列数据 12．7 加速表视图中数据的访问 12．8 用Core．Data实现联系第13章 事件工具包 13．0 概述 13．1 检索日历列表 13．2 向日历中添加事件 13.3 访问日历内容 13．4 从日历中删除事件 13．5 向日历中添加重复出现的事件 13．6 检索事件的参与者 13．7 在日历中添加闹铃 13．8 处理事件的更改通知 13．9 显示事件视图控制器 13．10 显示事件编辑视图控制器第14章 图形绘制 14．0 概述 14．1 在图形环境中绘制基本图形 14．2 在图形环境下绘制路径 14.3 在图形环境中绘制图像 14.4 屏幕截图 14．5 使用核心图形绘制文本第15章 核心运动 15．0 概述 15．1 检测加速器的可用性 15．2 检测旋转装置的可用性 15．3 检索加速器数据 15.4 检测i0S设备的震动 15．5 检索回旋装置数据

章节摘录

版权页： 插图： 实现控制器与视图 2.0 概述 我们采用MVC架构来编写i0S应用程序。
MVC是模型-视图-控制器（Model-View-Controller）的缩写。
从系统架构的角度来看，i0S应用主要包括三个组件。
模型是应用的大脑，由它执行计算，为自己创建一个虚拟的环境，在其中运行，而与视图和控制器无关。
简而言之，可以把模型看成你应用的一个虚拟复制件，只是没有界面！
Xcode中的控制器通常意义上指的是视图控制器。
可将其视为模型与你的视图之间的桥梁。
视图是窗口，通过它，你的用户可以与你的应用进行交互。
大多数情况下，它显示的是模型的内容，另外它还要接受用户的交互。
任何一个用户与应用之间的每一次交互都将发送到一个视图中，然后再被视图控制器捕获，发送给模型。
在本章中，你将学习如何创建i0S应用结构，以及如何使用视图与视图控制器来创建直观的应用。
2.1 获取及使用应用委托 问题 对象需要访问你的应用委托。
解决方案 UIApplication类有一个方法叫做delegate。
可以通过对这个属性值的检索获取对应用委托的引用。
注意：不是所有应用都使用Project1APpDelegate作为委托对象的类，请针对你的应用使用适当的类。
讨论 i0S使用应用委托向应用发送与接收重要信息。
例如，如果应用被设置成后台运行，该应用的委托将接收到一个来自i0S的消息，基于该消息，该应用将作出决定。
例如，停止线程。
应用委托是NSObject型的一个简单对象，它遵循UIApplicationDelegate协议。
另外一个例子是applicationwillTerminate：选择器，当用户选择中止某个应用时，该应用委托将调用这个选择器。
通常，这个方法用来执行一些操作，如保存重要的应用数据到磁盘上。

编辑推荐

《iOS 4编程经典实例》讲述了随着iPhone、iPad等苹果产品的风靡，越来越多的技术人员渴望学习相关软件开发技术，从事基于iOS平台的开发设计工作。
iOS平台上可以创建各种炫El的应用，其中每一个应用都代表了一类独特的问题。
《iOS 4编程经典实例》介绍了应用在ios sDK4开发框架中的解决方案，以及与cocoa、Objective-C、Xcode和Interface Builder相关的技术。
不管是否拥有丰富ios开发经验，本书都可以提供所需要的技术帮助，包括处理流程中的各阶段工作。从最初的想法直到最终的项目完成，本书可以提供各个阶段的技术支持。

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