第一图书网, tushu007.com

<<iPhone与iPad开发实战>>

图书基本信息

书名：<<iPhone与iPad开发实战>>

13位ISBN编号：9787111376743

10位ISBN编号：7111376749

出版时间：2012-5

出版时间：机械工业出版社

作者：关东升　等编著

页数：360

字数：573000

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

第一图书网, tushu007.com

<<iPhone与iPad开发实战>>

内容概要

关东升编著的《iPhone与iPad开发实战--iOS经典应用剖析》是一本关于iOS项目分析与实战的教程，旨在帮助读者能够实际动手开发一些iOS项目，同时能够学习到一些理论知识。

本书收录了6个iOS项目，这些项目是在iOS开源网站下载的。
涵盖了工具类应用、体育类应用、效率类应用、娱乐类应用和游戏类应用等几个方面。
从第3章开始，每章都是一个独立的iOS项目，除第6章的项目外，其他都是在AppStore上发布的产品。

在介绍项目的章节中，首先是应用介绍，其次是应用剖析，然后是应用实战与讲解，最后是总结。

《iPhone与iPad开发实战--iOS经典应用剖析》适合作为有一定基础的
iOS程序员的自学辅导用书，也可作为相关培训机构的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

关东升，国内顶级系统架构师，金牌讲师，技术顾问。
拥有16年软件开发经验、8年培训行业经验。
从事iOS开发多年，曾开发“神农诀”网络游戏iPhone客户端软件，国家农垦产品追溯系统iPad版客户端，金融行业微博iOS客户端，以及iPhone手机充值应用，LeBallon游戏等多款App Store上线产品。
为银河、CSTP、安博和北大青鸟等培训机构提供培训，为浙江大学、华中科技大学、西安交通大学和中南大学等35所院校提供高校项目实训，为中国移动、大唐电信、中石油等公司提供企业内训。

第一图书网, tushu007.com

<<iPhone与iPad开发实战>>

书籍目录

前言
第1章 开篇综述
1.1 iOS概述
1.2 App Store
1.3 iOS应用程序分类
1.3.1 效率型应用程序
1.3.2 实用型应用程序
1.3.3 沉浸式应用程序
1.4 iOS SDK和开发工具
1.4.1 iOS SDK介绍
1.4.2 开发工具Xcode介绍
1.4.3 Xcode安装和卸载
第2章 Objective-C语言基础
2.1 Objective-C概述
2.1.1 Objective-C特点
2.1.2 Objective-C代码的文件扩展名
2.2 编写第一个Objective-C程序
2.2.1 编写过程
2.2.2 解释说明
2.2.3 使用Xcode运行并调试
2.3 数据类型、运算符和表达式
2.3.1 数据类型
2.3.2 数据类型转换
2.3.3 常量与变量
2.3.4 运算符和表达式
2.4 控制语句
2.4.1 分支语句
2.4.2 循环语句
2.4.3 跳转语句
2.5 Objective-C语言的面向对象特性
2.5.1 Objective-C中的类
2.5.2 方法和消息
2.5.3 访问成员变量
2.5.4 属性
2.5.5 构造方法
2.5.6 实例成员变量作用域限定符
2.5.7 类变量和类方法
2.6 继承性
2.6.1 继承概念
2.6.2 方法重写
2.7 多态性
2.7.1 多态概念
2.7.2 动态类型和动态绑定
2.8 分类与协议
2.8.1 分类

第一图书网, tushu007.com

2.8.2 协议
2.9 内存管理
2.9.1 内存管理概述
2.9.2 重写dealloc方法
2.9.3 自动释放池
2.9.4 属性中的内存管理参数
2.10 Foundation框架
2.10.1 数字类
2.10.2 字符串类
2.10.3 数组类
2.10.4 字典类
本章小结
第3章 工具类应用开发实战--密码生成应用
3.1 应用介绍
3.2 应用剖析
3.2.1 核心类图
3.2.2 Root View Controller类
3.2.3 Main View Controller类
3.2.4 Flipside View Controller类
3.2.5 Main View类
3.2.6 Flipside View类
3.2.7 Nib文件
3.2.8 Cocoa和Cocoa Touch中MVC设计模式
3.3 应用实战与讲解
3.3.1 构建应用骨架
3.3.2 视图翻转动画
3.3.3 主视图UI
3.3.4 主视图代码
3.3.5 主视图控制器代码
3.3.6 背后视图UI
3.3.7 背后视图和视图控制器代码
本章小结
第4章 体育类应用开发实战--2012奥林匹克应用
4.1 应用介绍
4.2 应用剖析
4.2.1 核心类图
4.2.2 主页模块视图控制器类
4.2.3 比赛项目模块控制器类
4.2.4 倒计时器模块控制器类
4.2.5 比赛日程表模块控制器类
4.2.6 奥运会歌模块视图控制器类
4.2.7 比赛项目模块视图类
4.2.8 Nib文件
4.3 应用实战与讲解
4.3.1 构建应用骨架
4.3.2 同一个工程中实现iPhone版和iPad版
4.3.3 主页模块实现

第一图书网, tushu007.com

4.3.4 比赛项目模块UI实现
4.3.5 比赛项目模块代码实现
4.3.6 倒计时器模块实现
4.3.7 比赛日程表模块UI实现
4.3.8 比赛日程表模块代码实现
本章小结
第5章 效率类应用开发实战-记事本应用
5.1 应用介绍
5.2 应用剖析
5.2.1 核心类图
5.2.2 Root View Controller类
5.2.3 工具类
5.2.4 Detail Note View Controler类
5.2.5 Web View Controller类
5.2.6 JSON类
5.2.7 Nib文件
5.3 应用实战与讲解
5.3.1 构建应用骨架
5.3.2 列表视图实现
5.3.3 帮助功能实现
5.3.4 同步功能实现
5.3.5 添加功能实现
5.3.6 修改功能实现
5.3.7 发送功能实现
5.3.8 删除功能实现
5.3.9 保存功能实现
本章小结
第6章 娱乐类应用开发实战 --我的位置应用
6.1 应用介绍
6.2 应用剖析
6.2.1 核心类图
6.2.2 Root View Controller类
6.2.3 Main View Controller类
6.2.4 Flipside View Controller类
6.2.5 Main View类
6.2.6 Flipside View类
6.2.7 Nib文件
6.3 应用实战与讲解
6.3.1 构建应用骨架
6.3.2 主视图UI
6.3.3 主视图控制器代码
6.3.4 背后视图模块实现
6.4 增加地图功能
6.4.1 基于Web的Google地图
6.4.2 基于本地Google地图
本章小结
第7章 工具类应用开发实战-铅锤应用

第一图书网, tushu007.com

7.1 应用介绍
7.2 应用剖析
7.2.1 核心类图
7.2.2 Root View Controller类
7.2.3 Main View Controller类
7.2.4 Flipside View Controller类
7.2.5 Main View类
7.2.6 Flipside View类
7.2.7 Plumb Bob App Delegate类
7.2.8 Nib文件
7.3 应用实战与讲解
7.3.1 构建应用骨架
7.3.2 主视图业务模块
7.3.3 背后视图业务模块
7.3.4 根控制器实现
本章小结
第8章 游戏类应用开发实战-太空泡泡应用
8.1 应用介绍
8.2 应用剖析
8.2.1 核心类图
8.2.2 Splash View Controller类
8.2.3 Space Bubble View Controller类
8.2.4 Settings Window类
8.2.5 Game Over View Controller类
8.2.6 Sprite类
8.2.7 Space Bubble App Delegate类
8.2.8 Sound Effects类
8.2.9 Sprite Helpe类
8.2.10 Nib文件
8.3 应用实战与讲解
8.3.1 构建应用骨架
8.3.2 设置视图模块实现
8.3.3 启动视图模块实现
8.3.4 游戏结束视图模块实现
8.3.5 编写精灵和精灵辅助类
8.3.6 编写音效类
8.3.7 游戏视图模块实现
8.3.8 修改应用程序委托对象
本章小结
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第一图书网, tushu007.com

<<iPhone与iPad开发实战>>

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