第一图书网, tushu007.com

<<iPhone开发基础教程>>

图书基本信息

书名：<<iPhone开发基础教程>>

13位ISBN编号：9787115197337

10位ISBN编号：7115197334

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：Dave Mark,Jeff LaMarche

页数：392

译者：漆振,谢巧云,孙文磊

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

“从我开始使用Mac以来，我还没有看到过让我如此激动的编程平台。”最近我们经常听到这样的感言，坦白地说，我也有同感。
iPhone是一种让人激动不已的出色技术，它将功能和乐趣完美地融合在一起。
而程序员使用这种技术可以完成的工作也让人很激动！

这个世界的大门刚刚打开。
花些时间浏览App Store，你会情不自禁地感动振奋。
如果你并不负责设计自己的iPhone应用程序，那么为iPhone开发提供咨询也具有无限的商机。
每个人好像都想把他们的产品导入该平台。
我们的电话已经响个不停了。

如果你已经研究了几个月，偶尔访问一下我们的网站（http：//iphonedevbook．tom），并和我们打个招呼吧。
请告诉我们有关你的项目的信息，我们很乐意倾听你的诉说。

内容概要

《iPhone开发基础教程》内容完整丰富，具有较强的通用性，编程领域中各层次读者都能通过《iPhone开发基础教程》快速学习iPhone开发，提高相关技能。
iPhone 是一种全新的移动平台，苹果公司为它推出了强大的软件开发工具包iPhone SDK。
《iPhone开发基础教程》是一部关于iPhone SDK和iPhone开发的基础教程，内容翔实、语言生动。
书中结合消费类设备上常见的实例，循序渐进地讲解了iPhone开发的基本流程，并介绍了最先进、时尚、受欢迎的iPhone 特性。

作者简介

Dave Mark，深受爱戴的Apple技术开发专家，具有多年开发经验。
他是许多Mac平台畅销书的作者，包括Learn C on the Mac、Macintosh Programming Primer系列以及Ultimate Mac Programming。
可以通过www.davemark.com与他联系。
jeff Lamarche 资深Apple平台专家，拥有多年企业级开发经验。
他是Mac Tech Magazine和Aple公司开发人员网的专栏作家。

书籍目录

第1章 欢迎来到iPhone的世界1.1 关于本书1.2 必要条件1.3 必备知识1.4 编写iPhone应用程序有何不同1.4.1 只有一个正在运行的应用程序1.4.2 只有一个窗口1.4.3 受限访问1.4.4 有限的响应时间1.4.5 有限的屏幕大小1.4.6 有限的系统资源1.4.7 缺少Cocoa工具1.4.8 新属性1.4.9 与众不同的方法1.5 本书内容1.6 准备开始吧第2章 创建基本项目2.1 在Xcode中设置项目2.2 InterfaceBuilder简介2.2.1 nib文件的构成2.2.2 在视图中添加标签2.3 iPhone美化2.4 小结第3章 处理基本交互3.1 模型-视图-控制器范型3.2 创建项目3.3 创建视图控制器3.3.1 输出口3.3.2 操作3.3.3 将操作和输出口添加到视图控制器3.3.4 将操作和输出口添加到实现文件3.4 使用应用程序委托3.5 编辑MainWindow.xib3.6 编辑Button_FunViewController.xib3.6.1 在InterfaceBuilder中创建视图3.6.2 连接所有元素3.6.3 测试3.7 小结第4章 更丰富的用户界面4.1 满是控件的屏幕4.2 活动、静态和被动控件4.3 创建应用程序4.3.1 导入图像4.3.2 实现图像视图和文本字段4.3.3 添加图像视图4.3.4 添加文本字段4.3.5 设置第二个文本字段的属性4.3.6 连接输出口4.4 构建和运行4.4.1 完成输入后关闭键盘4.4.2 通过触摸背景关闭键盘4.5 实现滑块和标签4.5.1 确定输出口4.5.2 确定操作4.5.3 添加输出口和操作4.5.4 添加滑块和标签4.5.5 连接操作和输出口4.6 实现开关和分段控件4.6.1 确定输出口4.6.2 确定操作4.6.3 添加开关和分段控件4.6.4 连接输出口4.7 实现按钮、操作表和警报4.7.1 将输出口及操作添加到控制器头文件4.7.2 在InterfaceBuilder中添加按钮4.7.3 实现按钮的操作方法4.8 显示操作表4.9 美化按钮4.9.1 viewDidLoad方法4.9.2 控件状态4.9.3 可拉伸图像4.10 小结第5章 自动旋转和自动调整大小5.1 使用自动调整属性处理旋转5.1.1 指定旋转支持5.1.2 使用自动调整属性设计界面5.1.3 自动调整属性5.1.4 设置按钮的自动调整属性5.2 在旋转时重构视图5.2.1 声明和连接输出口5.2.2 在旋转时移动按钮5.3 切换视图5.3.1 确定输出口5.3.2 确定动作5.3.3 声明动作和输出口5.3.4 设计两个视图5.3.5 实现交换和动作5.3.6 链接CoreGraphics框架5.4 小结第6章 多视图应用程序6.1 ViewSwitcher应用程序6.2 多视图应用程序的体系结构6.2.1 多视图控制器也是视图控制器6.2.2 内容视图剖析6.3 构建ViewSwitcher6.3.1 创建视图控制器和nib文件6.3.2 修改应用程序委托6.3.3 SwitchViewController.h6.3.4 修改MainWindow.xib6.3.5 编写SwitchViewController.m6.3.6 实现内容视图6.4 制作转换动画6.5 重构6.6 小结第7章 标签栏与选取器7.1 Pickers应用程序7.2 委托和数据源7.3 建立工具栏框架7.3.1 创建文件7.3.2 设置内容视图nib7.3.3 添加根视图控制器7.4 实现日期选取器7.5 实现单个组件选取器7.5.1 声明输出口和操作7.5.2 构建视图7.5.3 将控制器实现为数据源和委托7.6 实现多组件选取器7.6.1 声明输出口和操作7.6.2 构建视图7.6.3 实现控制器7.7 实现独立组件7.8 使用自定义选取器创建简单游戏7.8.1 编写控制器头文件7.8.2 构建视图7.8.3 添加图像资源7.8.4 实现控制器7.8.5 spin方法7.8.6 viewDidLoad方法7.8.7 最后的细节7.8.8 链接AudioToolbox框架7.9 小结第8章 表视图简介8.1 表视图基础8.2 实现一个简单的表8.2.1 设计视图8.2.2 编写控制器8.3 添加一个图像8.4 附加配置8.4.1 设置缩进级别8.4.2 处理行的选择8.4.3 更改字体大小和行高8.4.4 委托还能做什么？
8.5 定制表视图单元8.5.1 单元应用程序8.5.2 向表视图单元添加子视图8.5.3 使用UITableViewCell的自定义子类8.6 分组分区和索引分区8.6.1 构建视图8.6.2 导入数据8.6.3 实现控制器8.6.4 添加索引8.7 实现搜索栏8.7.1 重新考虑设计8.7.2 深层可变副本8.7.3 更新控制器头文件8.7.4 修改视图8.7.5 修改控制器实现8.8 小结第9章 导航控制器和表视图9.1 导航控制器9.1.1 栈的性质9.1.2 控制器栈9.2 由6个部分组成的分层应用程序：Nav9.3 构建Nav应用程序的骨架9.3.1 创建根视图控制器9.3.2 设置导航控制器9.4 第1个子控制器：展示按钮视图9.5 第2个子控制器：校验表9.6 第3个子控制器：表行上的控件9.7 第4个子控制器：可移动的行9.7.1 编辑模式9.7.2 创建一个新的二级控制器9.8 第5个子控制器：可删除的行9.9 第6个子控制器：可编辑的详细窗格9.9.1 创建数据模型对象9.9.2 创建控制器9.9.3 创建详细视图控制器9.10 更多内容9.11 小结第10章 应用程序设置和用户默认设置10.1 了解设置束10.2 AppSettings应用程序10.3 创建项目10.4 使用设置束10.4.1 在项目中添加设置束10.4.2 设置属性列表10.4.3 添加文本字段设置10.4.4 添加安全文本字段设置10.4.5 添加多值字段10.4.6 添加拨动开关设置10.4.7 添加滑块设置10.4.8 添加子设置视图10.5 读取应用程序中的设置10.6 更改应用程序中的默认设置10.7 小结第11章 基本数据持久性11.1 应用程序的沙盒11.1.1 获取Documents目录11.1.2 获取tmp目录11.2 文件保存策略11.2.1 单个文件持久性11.2.2 多个文件持久性11.3 持久保存应用程序数据11.4 持久性应用程序11.4.1 创建持久性项目11.4.2 设计持久性应用程序视图11.4.3 编辑持久性类11.4.4 对模型对象进行归档11.4.5 实现NSCopying11.5 归档应

用程序11.5.1 实现FourLines类11.5.2 实现PersistenceViewController类11.6 使用iPhone的嵌入式SQLite311.7 小结第12章 使用Quartz和OpenGL绘图12.1 图形世界的两个视图12.2 本章的绘图应用程序12.3 Quart绘图方法12.3.1 Quartz2D的图形上下文12.3.2 坐标系12.3.3 指定颜色12.3.4 在上下文中绘制图像12.3.5 绘制形状：多边形、直线和曲线12.3.6 Quartz2D工具示例：模式、梯度、虚线模式12.4 构建QuartzFun应用程序12.4.1 创建随机颜色12.4.2 定义应用程序常量12.4.3 实现QuartzFunView框架12.4.4 向视图控制器中添加输出口和操作12.4.5 更新QuartzFunViewController.xib12.4.6 绘制直线12.4.7 绘制矩形和椭圆形12.4.8 绘制图像12.5 一些OpenGLES基础知识12.6 小结第13章 轻击、触摸和手势13.1 多触摸术语13.2 响应者链13.3 多触摸体系结构13.4 触摸浏览器应用程序13.5 Swipe应用程序13.6 实现多个轻扫13.7 检测多次轻击13.8 检测捏合操作13.9 自己定义手势13.10 小结第14章 我在哪里？
使用CoreLocation定位功能14.1 位置管理器14.1.1 设置所需的精度14.1.2 设置距离筛选器14.1.3 启动位置管理器14.1.4 更明智地使用位置管理器14.2 位置管理器委托14.2.1 获取位置更新14.2.2 使用CLLocation获取纬度和经度14.2.3 错误通知14.3 尝试使用CoreLocation14.3.1 更新位置管理器14.3.2 确定移动距离14.4 小结第15章 加速计15.1 加速计物理学15.2 访问加速计15.2.1 UIAcceleration15.2.2 实现accelerometer：didAccelerate：方法15.3 摇动与击碎15.3.1 用于击碎的代码15.3.2 加载模拟文件15.3.3 完好如初——复原触摸15.4 滚弹珠程序15.4.1 实现BallView控制器15.4.2 编写BallView15.4.3 计算小球运动15.5 小结第16章 iPhone照相机和照片库16.1 使用图像选取器和UIImagePickerController16.2 实现图像选取器控制器委托16.3 实际测试照相机和库16.3.1 设计界面16.3.2 实现照相机视图控制器16.4 小结第17章 应用程序本地化17.1 本地化体系结构17.2 使用字符串文件17.3 现实中的iPhone：本地化应用程序17.3.1 查看当前区域设置17.3.2 测试LocalizeMe17.3.3 本地化nib文件17.3.4 查看本地化的项目结构17.3.5 本地化图像17.3.6 本地化应用程序图标17.3.7 生成和本地化字符串文件17.4 小结第18章 未来之路18.1 答案揭晓18.1.1 苹果公司的文档18.1.2 邮件列表18.1.3 论坛18.1.4 网站18.1.5 博客18.1.6 如果仍未解决问题18.2 再会

章节摘录

第1章　欢迎来到iPhone的世界　　你想编写iPhone应用程序？
iPhone可能在今后很长一段时间内都是最有趣的新兴平台。
毫无疑问，它是迄今为止最新颖的移动平台，特别是现在，苹果公司还提供了一组精美的、具有良好文档的工具来支持iPhone,应用程序的开发。
1.1　关于本书　　本书将带你走上创建iPhone应用程序的大道。
我们的目标是让你通过初步学习，理解iPhone应用程序的运行方式和构建方式。
在阅读过程中，你将创建一系列小型应用程序，每个应用程序都会突出特定的iPhone特性，展示如何控制这些特性或与其交互。
如果将本书中的基本知识与你自己的创造力相结合，同时借助苹果公司大量翔实的文档，你将具备创建专业级iPhone应用程序所需的一切条件。
1.2　必要条件　　在开始编写iPhone软件之前，需要做一些准备工作。
对于初学者，需要一台运行Leopard（OSX 10.5.3或更高版本）的基于Intel的Macintosh计算机。
2006年之后上市的任何Macintosh计算机（不管是笔记本还是台式机）应该都符合要求。
无需使用具备顶级配置的计算机，MacBookl或Mac Mini就能够出色地完成任务。
但是，对于较早且运行速度较慢的计算机型号，进行RAM升级能够获得较大的性能提升。
你还需要注册成为iPhone开发人员。
只有完成了这一步，苹果公司才允许下载iPhone SDK（软件开发工具包）。

媒体关注与评论

“ Dava Mark一直是Mac编程图书作者中的佼佼者，而他现在又无可争议地成为了iPhone开发图书的王牌作者！
本书是iPhone开发的权威指南，任何有意开始iPhone开发的人都应该阅读这本宝贵的参考指南。
” ——Brian Greenstone（Pangea软件公司的总裁兼CEO） “ Trism游戏让我在2个月内收入25万美元，然后有无数人问我怎么开发iPhone应用，现在答案出现了！
Dave和Jeff的书深入浅出、循序渐进而且示例丰富，堪称完美。
它已经成了我的必备参考书，需要不时查阅。
强烈推荐！
” ——Steve Demeter（《连线》杂志“ 2008最佳iPhone应用 ”Trism游戏开发者）

编辑推荐

《iPhone开发基础教程》由业界名家撰写，英文原版问世以后迅速登上Amazon计算机图书排行榜榜首并持续至今，总排名一度达到20名左右，创造了销售奇迹。
而且，《iPhone开发基础教程》获得了读者的一致好评，已经被奉为经典。
书中从到Apple网站注册账号，下载和安装免费iPhone SDK开始，清晰透彻地讲述了创建iPhone应用程序的全过程。
在探讨基本概念和各个关键特性（iPhone界面元素、数据保存、SQLite、Quartz和OpenGL ES、手势支持、本地化、Core Location等）时，提供了丰富的实例。
更难得的是，《iPhone开发基础教程》始终强调iPhone开发中的各种最佳实践，即使是有经验的开发人员，也会因此受益匪浅。
创造销售奇迹的最新经典著作，全面深入探索iPhone开发的无限可能，从这里，抢先拥抱软件开发的未来。
Apple公司的iPhone已经开创了移动平台新纪元！
它与App Store的绝配也为全世界的程序员提供了一个施展才华的全新大舞台。
只要有新奇的创意，你完全有可能像开发iShoot游戏的Ethan Nicholas（日收入2万多美元）和开发Trism游戏的Steve Demeter（月收入超过10万美元）那样，仅凭单枪匹马就赢得全球市场，成功创业，改变自己的人生。
开卷阅读《iPhone开发基础教程》，进入iPhone开发的神奇世界吧，它将让你热血沸腾！
国内第一本iPhone开发类著作。
原版堪称经典，长期雄踞Amazon榜首，创造销售奇迹。
翻译质量“相当不错”，读者反映强烈。

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