第一图书网, tushu007.com

<<iPhone开发秘籍>>

图书基本信息

书名：<<iPhone开发秘籍>>

13位ISBN编号：9787115207630

10位ISBN编号：7115207631

出版时间：2009-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：Erica Sadun

页数：282

字数：437000

译者：漆振,解巧云,郎亚妹

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

iPhone SDK是苹果公司提供的一种软件开发工具包，它允许第三方为iPhone和iPod touch创建应用程序。
由于苹果公司不能满足所有人在iPhone上的应用需求，因而该软件包意义重大，它为开发人员提供了一整套丰富的应用程序编程接口和工具。
开发人员可以使用iPhone SDK轻松地为iPhone和iPod touch创建应用程序。
其简易的操作方式和强大的功能也为开发人员带来了无限可能。
本书向开发新手讲解最典型、最通用的iPhone开发最佳实践。
全书采用理论与实践相结合的方式，配以详尽的说明，指导读者创建一系列应用程序，在实践中理解iPhone应用程序的运行方式和构建方式，并掌握具体的iPhone特性以及如何控制这些特性和与其交互。
全书共11章，大致可分为3个部分。
前6章介绍iPhone开发中经常用到的一些基本组件，包括视图、视图控制器、警告和表格。
第7章至第9章深入介绍如何利用各种高级iPhone特性，其中包括媒体、控件、人物、位置和事件。
最后两章介绍了连接服务和高级的Cover Flow编程技巧。
iPhone SDK是一个新兴的软件开发平台，且目前国内关于iPhone开发的图书较少，iPhone开发也有待普及。
因此，本书的出版可以为iPhone开发起到推波助澜的作用。
本书由漆振、解巧云、郎亚妹、张波、杨越、张莉、吴爱金和盛海艳等翻译和审校，在翻译过程中，得到了图灵公司的帮助和支持，在此一并致谢。
但由于译者知识有限，加之时间仓促，译文中难免出现一些疏漏，诚恳地希望广大读者给予批评指正。

内容概要

本书提供了关于iPhone SDK和iPhone开发的全面信息，覆盖面广、结构清晰。
书中深入浅出地介绍iPhone SDK中的各种组件，同时详细和通俗地讲解了iPhone开发的基本流程、基本原理和基本原则，还结合实例讲述了如何使用各种iPhone特性，包括视图、视图控制器、警告、表格、媒体、控件、人物、位置和事件等。
本书适合各层次的iPhone开发人员学习和参考。
书中的示例具有很强的通用性，特别适合作为参考指南。

作者简介

Erica Sadun， 著名iPhone技术专家。
佐治亚理工学院计算机科学博士，拥有多年Apple开发经验。
参与过二十多部畅销图书的编写，领域涉及程序设计、数字视频、数码摄像等。

<<iPhone开发秘籍>>

书籍目录

第1章 iPhone SDK简介 1.1 苹果公司的iPhone SDK 1.2 组建iPhone项目 1.3 iPhone应用程序组件 1.3.1 应用程序文件夹层次结构 1.3.2 可执行文件 1.3.3 Info.plist文件 1.3.4 图标和默认图像 1.3.5 XIB（NIB）文件 1.3.6 应用程序束中不存在的文件 1.3.7 沙盒 1.4 平台限制 1.4.1 存储限制 1.4.2 数据访问限制 1.4.3 内存限制 1.4.4 交互限制 1.4.5 电量限制 1.4.6 应用程序限制 1.4.7 用户行为限制 1.5 SDK限制 1.6 编程范型 1.6.1 面向对象编程 1.6.2 模型-视图-控制器 1.7 构建iPhone应用程序主干 1.8 Hello World应用程序 1.8.1 类 1.8.2 代码 1.8.3 关于示例代码和内存管理的注意事项 1.9 构建Hello World应用程序 1.9.1 创建iPhone项目 1.9.2 运行主干 1.9.3 定制iPhone项目 1.9.4 编辑标识信息 1.9.5 使用调试器 1.10 苹果公司的iPhone开发人员计划 1.10.1 开发电话 1.10.2 应用程序标识符 1.11 从Xcode到iPhone：Organizer界面 1.11.1 PROJECTS & SOURCES列表 1.11.2 DEVICES列表 1.11.3 Summary选项卡 1.11.4 Console选项卡 1.11.5 Crash Logs选项卡 1.11.6 Screenshot选项卡 1.11.7 线缆连接 1.11.8 在iPhone上测试应用程序 1.11.9 编译以分发 1.12 使用文档中未记录的API调用 1.13 临时分发 1.14 小结 第2章 视图 2.1 UIView和UIWindow 2.1.1 层次结构 2.1.2 几何特征 2.1.3 手势 2.2 秘诀：添加递进式子视图 2.3 秘诀：拖动视图 2.3.1 UITouch 2.3.2 添加持久性 2.4 秘诀：剪辑视图 2.4.1 通过剪辑平衡触摸 2.4.2 访问逐个像素值 2.5 秘诀：检查多点触摸 2.6 UIView动画 2.7 秘诀：淡入和淡出视图 2.8 秘诀：交换视图 2.9 秘诀：翻转视图 2.10 秘诀：将CATransition应用于层 2.10.1 文档中未记录的动画类型 2.10.2 通用Core Animation调用 2.11 秘诀：滑动视图 2.12 秘诀：转换视图 2.13 小结 第3章 视图控制器 第4章 警告用户 第5章 基本表格 第6章 高级表格 第7章 媒体 第8章 控件 第9章 人物、地点和事件 第10章 连接服务 第11章 Cover Flow编程

章节摘录

插图：第1章 iPhone SDK简介1.6 编程范型iPhone编程中心采用两种重要的范型：面向对象范型和模型一视图一控制器（MVC）设计模式。
iPhone SDK在设计时考虑了在开发人员构建的程序中支持这些概念。
为此，它引入了委托（控制器）、数据源方法（模型）和自定义的视图类（视图）。
下面简要介绍本书所使用的一些重要的iPhone/Cocoa Touch设计术语。
1.6.1 面向对象编程Objective-C主要以Smalltalk为基础，后者曾经是最为重要的一种面向对象语言。
面向对象编程使用封装和继承的概念来构建可重用的类，这些类使用已经发布的外部接口和私有的内部实现。
应用程序将通过一些能够像乐高积木玩具一样整合在一起的具体类来构建，通过类声明很明确哪些部分可以组合在一起。
伪多重继承（通过调用转移）是Objective-C面向对象编程方法中的一个重要特性。
iPhone类可以从多个父类继承行为和数据类型。
以UITextView类为例，它既是文本，同时也是视图。
与其他视图类相似，它可以出现在屏幕上。
它有边界和指定的不透明度。
同时，它还继承了一些特定于文本的行为。
你可以方便地修改其显示字体、颜色或文本大小。
Objective-C和Cocoa Touch将这些行为结合在一个易于使用的类中。

媒体关注与评论

“难以想象，竟然有人还没有读Erica Sadun的书就开始从事iPhone商业开发……本书将使你成为AppStore上用户热捧的那种五星级开发者。”
——InfoWorld
“本书全面剖析了iPhone开发的方方面面，将成为各层次开发人员的求生秘籍。丰富的代码示例和屏幕截图更为书中大量技巧和诀窍添色不少。”
——Jacqui Cheng，著名IT网站Ars Technica副主编

编辑推荐

《iPhone开发秘籍》：Amazon超级畅销书，大量未公开的绝技，带你深入iPhone开发秘境，任务驱动，丰富的实战代码，让你触类旁通。
iPhone和iPod touch吸引的不只是全世界数千万痴迷的用户，它们也为成千上万锐意创新的程序员提供了一个平台。
使他们得以为未来构建最酷最炫的软件应用。
《iPhone开发秘籍》由业界著名的iPhone程序员撰写。
针对iPhone／iPod touch开发流程中的常见任务和难点逐一提供解决方案，并给出深入的剖析。
书中讲解了构建视图、组织界面元素、响应用户操作和访问地址簿，还介绍了如何连接到因特网、显示媒体内容和创建安全密钥链等。
尤其难能可贵的是，作者还探讨了Cover Flow等未公开的API，使你能够创建更加令人赏心悦目的用户体验。
《iPhone开发秘籍》各项主题按相关性归类，编排合理。
便于查找。
既适合学习也适合参考。
书中示例代码贴近开发实际。
可以很方便地应用于实战，节省大量开发时间。
作者为《iPhone开发秘籍》开设了配套网站ericasadun.com，其中提供了代码下载、开发视频下载和最新更新。

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