

<<iPhone开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iPhone开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787115229953

10位ISBN编号：7115229953

出版时间：2010-8

出版时间：人民邮电

作者：(美)雷//詹森|译者:袁国忠

页数：498

译者：袁国忠

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>

<<iPhone开发入门经典>>

前言

两年前Apple公司还未涉足手持计算领域，而现在却在该领域占据了统治地位。iPhone和iPod touch平台改变了公众对移动计算设备的看法。凭借着功能齐备的应用程序和界面架构，iPhone证明了小屏幕也能成为高效的工作区，并成为用户和开发人员首选的智能手机。

让iPhone如此成功的部分原因是神奇的界面和高效的软件分发方法。设计iPhone操作系统旨在让用户能够使用手指（而不是光笔或键盘）来控制手机，应用程序使用起来自然而有趣，其外观和行为不再像笨拙的桌面应用程序的移植版本。现在就看Windows：Mobile的了！

通过App Store，Apple向开发人员提供了一种最佳的数字分发系统。任何年龄和派别的程序员都可将其应用程序提交到App Store，且需要支付的年度开发人员会费不多。在2008年，简单的音效应用程序每天的利润就达数千美元，而诸如Koi Pond等游戏销售了数十万份。鉴于iPhone用户群庞大，不管什么内容都能找到合适的用户。

在2009年中期，Apple通过发布iPhoneOS3.0给iPhone平台添加了众多新功能，还发布了iPhone3GS平台。

这种改进给开发人员提供了创建独特而充满创意的游戏、实用程序和应用程序所需的工具。

本书旨在向新一代开发人员介绍iPhone开发，以循序渐进的方式提高他们的技能。读者只需通过24个课时的学习，就能掌握所有基本知识——从安装开发工具、向Apple注册到将应用程序提交到App Store。

<<iPhone开发入门经典>>

内容概要

《iPhone开发入门经典》基于Apple最新发布的iPhoneOS3.0编写，循序渐进地介绍了从事iPhone开发所需的基本知识，包括使用Xcode、Interface Builder、objective-C和（Cocoa Touch等开发工具，设计及美化用户界面，读写和显示数据，播放和录制多媒体，调试、优化和发布应用程序等主题。

《iPhone开发入门经典》通过简洁的语言和详细的步骤，帮助读者迅速掌握开发iPhone应用程序所需的基本知识，适合没有任何编程经验的新手阅读，也可供有志于从事iPhone开发的人员参考。

<<iPhone开发入门经典>>

作者简介

John Ray, 当前是俄亥俄州立大学研究基金会的高级商业分析师兼开发团队经理。他在Macmillan、Sams和Que公司出版了大量图书, 其中包括Special Edition Using TCP / IP、Teach Yourself DreamweaverMXin21Days、Mac OS XU nleashed和Macromedia All-IN -One。作为一名从1984年起就开始使用Macintosh的用户, 他努力确保在每个项目中都平等对待Macintosh。即使在编写技术性图书(如Special Edition Using TCP / IP)时, 也在其中介绍了大量有关Macintosh及其应用程序的信息。

他的写作手法简洁明快, 即使对初中级读者来说也简单易懂, 因此深受好评。

Sean Johnson很久以前就是一名Mac开发人员, 拥有超过15年的产品开发经验, 受聘的企业包括小型独立软件开发商、新兴企业以及诸如IBM等大型软件开发商。他在Mac Developer Network上开辟了一个有关产品设计的专栏, 还为IBM developer Works和各种杂志撰写文章。

Sean经营着产品开发咨询公司Snooty Monkey, LLC, 该公司致力于为创建出类拔萃的Web、Mac和iPhone应用程序提供技术咨询。

他与妻子和两个孩子居住在风光秀丽的北卡罗来纳州教堂山市。

<<iPhone开发入门经典>>

书籍目录

第1章 为开发准备好系统和iPhone
 1.1 欢迎进入iPhone平台
 11.1 显示屏和图形
 11.2 应用程序资源约束
 11.3 连接性
 1.1.4 输入和反馈
 1.2 成为iPhone开发人员
 1.2.1 加入Apple开发人员计划
 1.2.2 安装iPhone开发工具
 1.3 创建开发供应配置文件
 1.3.1 什么是开发供应配置文件
 1.3.2 生成并安装开发供应配置文件
 1.3.3 使用iPhone应用程序测试配置文件
 1.4 开发技术概述
 1.4.1 Apple开发套件
 1.4.2 Objective-C
 1.4.3 CoCoaTouch
 1.4.4 模型现圈.控制器
 1.5 小结
 1.6 问与答
 1.7 作业
 1.7.1 测验
 1.7.2 答案
 1.7.3 练习
 第2章 Xcode和iPhone模拟器简介
 2.1 使用Xcode
 2.1.1 创建和管理项目
 2.1.2 删除文件和资源
 2.1.3 编辑和导航代码
 2.1.4 生成应用程序
 2.1.5 项目属性
 2.2 使用iPhone模拟器
 2.2.1 在模拟器中启动应用程序
 2.2.2 模拟多点触摸事件
 2.2.3 旋转iPhone
 2.2.4 模拟其他情况
 2.3 小结
 2.4 问与答
 2.5 作业
 2.5.1 测验
 2.5.2 答案
 2.5.3 练习
 2.6 进一步探索
 第3章 探索Apple平台语言Objective-C
 3.1 面向对象编程和Objective-C
 3.1.1 什么是面向对象编程
 3.1.2 面向对象编程术语
 3.1.3 什么是Objective-C
 3.2 探索Objective-C文件结构
 3.2.1 头文件 / 接口文件
 3.2.2 实现文件
 3.2.3 免费获取结构
 3.3 Objective-c编程基础
 3.3.1 声明变量
 3.3.2 分配、初始和释放对象
 3.3.3 使用方法及发送消息
 3.3.4 表达式和决策
 3.4 内存管理
 3.4.1 释放对象
 3.4.2 使用autorelease方法
 3.4.3 保留对象
 3.4.4 在dealloc中释放实例变量
 3.4.5 释放规则
 3.5 小结
 3.6 问与答
 3.7 作业
 3.7.1 测验
 3.7.2 答案
 3.7.3 练习
 3.8 进一步探索
 第4章 CocoaTouch内幕
 4.1 CocoaTouch是什么
 4.1.1 冷静面对大量的功能
 4.1.2 年轻但成熟
 4.2 探索iPlaone技术层
 4.2.1 Cocoa ' rouch层
 4.2.2 多媒体层
 4.2.3 核心服务层
 4.2.4 核心OS层
 4.3 跟踪Plaone应用程序的生命周期
 4.4 Cocoa基础
 4.4.1 核心应用程序类
 4.4.2 数据类型类
 4.4.3 界面类
 4.5 使用xcode探索iPlone框架
 4.5.1 Xcode文档
 4.5.2 快速帮助
 4.6 小结
 4.7 问与答
 4.8 作业
 4.8.1 测验
 4.8.2 答案
 4.8.3 练习
 第5章 探索InterfaceBullder
 5.1 了解InterfaceBuilder
 5.1.1 Interl6apeBuilder采用的方法
 5.1.2 剖析InterlFaceBuilderXIB文件
 5.2 创建用户界面
 5.2.1 对象库
 5.2.2 布局工具
 5.3 定制界面外观
 5.3.1 使用属性检查器
 5.3.2 设置辅助功能属性
 5.3.3 测试界面
 5.4 连接到代码
 5.4.1 在Xcode中启动InterfaceBuilder
 5.4.2 实现概述
 5.4.3 输出口和操作
 5.4.4 对象身份
 5.5 小结
 5.6 问与答
 5.7 作业
 5.7.1 测验
 5.7.2 答案
 5.7.3 练习
 5.8 进一步探索
 第6章 模型视图-控制器应用程序设计
 6.1 了解设计模式模型.视图控制器
 6.1.1 制作“意大利面条式”代码
 6.1.2 使用MVC：将应用程序设计结构化
 6.2 Xcode和Inter Face Builder如何实现MVC
 6.2.1 视图
 6.2.2 视图控制器
 6.2.3 数据模型
 6.3 使用模板vicw.BasedApplication
 6.3.1 实现概述
 6.3.2 创建项目
 6.3.3 在视图控制器中创建输出口和操作
 6.3.4 创建视图
 6.3.5 实现视图控制器逻辑
 6.3.6 释放内存
 6.3.7 生成应用程序
 6.4 小结
 6.5 问与答
 6.6 作业
 6.6.1 测验
 6.6.2 答案
 6.6.3 练习
 6.7 进一步探索
 第7章 使用文本、键盘和按钮
 7.1 基本用户输入和输出
 7.1.1 按钮
 7.1.2 文本框和文本视图
 7.1.3 标签
 7.2 使用文本字段、文本视图和按钮
 7.2.1 实现概述
 7.2.2 创建项目
 7.2.3 创建输出口和操作
 7.2.4 添加文本框
 7.2.5 添加文本视图
 7.2.6 创建风格独特的按钮
 7.2.7 隐藏键盘
 7.2.8 实现视图控制器逻辑
 7.2.9 释放对象
 7.2.10 生成应用程序
 7.3 小结
 7.4 问与答
 7.5 作业
 7.5.1 测验
 7.5.2 答案
 7.5.3 练习
 7.6 进一步探索
 第8章 处理图像、动画和滑块
 8.1 用户输入和输出
 8.1.1 滑块
 8.1.2 图像视图
 8.2 创建并管理图像动画和滑块
 8.2.1 实现概述
 8.2.2 创建项目
 8.2.3 添加动画资源
 8.2.4 准备输出口和操作
 8.2.5 添加图像视图
 8.2.6 添加滑块
 8.2.7 完成界面的创建
 8.2.8 实现视图控制器逻辑
 8.2.9 释放对象
 8.2.10 生成应用程序
 8.3 小结
 8.4 问与答
 8.5 作业
 8.5.1 测验
 8.5.2 答案
 8.5.3 练习
 8.6 进一步探索
 第9章 使用高级界面控件
 9.1 用户输入和输出
 9.1.1 开关
 9.1.2 分段控件
 9.1.3 Web视图
 9.1.4 可滚动的视图
 9.2 使用开关、分段控件和wleb视图
 9.2.1 实现概述
 9.2.2 创建项目
 9.2.3 创建输出口和操作
 9.2.4 添加分段控件
 9.2.5 添加开关
 9.2.6 添加Wleb视图
 9.2.7 完成界面
 9.2.8 实现视图控制器逻辑
 9.2.9 释放对象
 9.2.10 生成应用程序
 9.3 使用可滚动视图
 9.3.1 实现概述
 9.3.2 创建项目
 9.3.3 创建输出口
 9.3.4 添加可滚动视图
 9.3.5 实现滚动行为
 9.3.6 释放对象
 9.3.7 生成应用程序
 9.4 小结
 9.5 问与答
 9.6 作业
 9.6.1 测验
 9.6.2 答案
 9.6.3 练习
 9.7 进一步探索
 第10章 使用选择器选择多种值
 10.1 了解选择器
 10.1.1 日期选择器
 10.1.2 选择器视图
 10.2 使用日期选择器
 10.2.1 实现概述
 10.2.2 创建项目
 10.2.3 添加日期选择器
 10.2.4 完成界面
 10.2.5 实现视图控制器逻辑
 10.3 实现自定义选择器视图
 10.3.1 实现概述
 10.3.2 创建项目
 10.3.3 添加选择器视图
 10.3.4 完成界面
 10.3.5 向选择器提供数据
 10.3.6 对用户在选择器中选择值做出反应
 10.3.7 微调选择器UI
 10.4 小结
 10.5 问与答
 10.6 作业
 10.6.1 测验
 10.6.2 答案
 10.6.13 练习
 10.7 进一步探索
 第11章 引起用户注意
 11.1 探索通知用户的方法
 11.1.1 准备通知项目文件
 11.1.2 创建通知项目的界面
 11.1.3 连接到输出口和操作
 11.2 生成警告
 11.2.1 显示简单警告
 11.2.2 创建多选项警告
 11.3 使用操作表
 11.3.1 显示操作表
 11.3.2 修改操作表的外观
 11.3.3 对用户按下操作表按钮做

<<iPhone开发入门经典>>

出响应11.4 使用警告声音和震动11.4.1 系统声音服务11.4.2 播放声音和警告11.4.3 震动iPhone11.5 小结11.6 问与答11.7 作业11.7.1 测验11.7.2 答案11.7.3 练习11.8 进一步探索第12章 使用工具栏创建简单的多视图应用程序12.1 探索单视图应用程序和多视图应用程序12.2 创建多视图应用程序12.2.1 实现概述12.2.2 创建项目12.2.3 实例化视图控制器12.2.4 使用工具栏来切换视图12.3 小结12.4 问与答12.5 作业12.5.1 测验12.5.2 答案12.5.3 练习12.6 进一步探索第13章 使用选项卡栏管理多视图界面13.1 选项卡栏和选项卡栏控制器13.2 创建多视图选项卡栏应用程序13.2.1 实现概述13.2.2 创建项目13.2.3 添加选项卡栏控制器13.2.4 配置视图控制器类13.2.5 实现ArcView视图13.2.6 实现VolumcView视图13.2.7 实现SummaryView视图13.3 小结13.4 问与答13.5 作业第14章 存储应用程序首选项第15章 使用表视图显示和导航数据第16章 读写数据第17章 创建可旋转及调整大小的用户界面第18章 扩展触摸界面第19章 使用加速计输入检测移动第20章 使用多媒体第21章 与其他应用程序交互第22章 实现地图和定位服务第23章 通过 App Store分发应用程序

<<iPhone开发入门经典>>

章节摘录

连接性是iPhone出类拔萃的优势之一。

不同于当前的Mac笔记本电脑，iPhone能够通过移动电话提供商（如美国的AT & T）始终连接到Internet。每一代iPhone都改进了这些功能，从相对低速的EDGE到当前的HSDPA7.2。

iPhone内置的WiFi和蓝牙对这种广域网接入进行了补充。

在无线热点的覆盖范围内，WiFi可提供与台式机相当的速度。

另一方面，蓝牙现在（iPhoneOS3.0推出后）可用于将各种外围设备连接到手机。

作为开发人员，你可利用始终在线的Internet连接来更新应用程序的内容、显示网页或创建多玩家游戏。

唯一的缺点是，应用程序占用的通信带宽越多，被AppStore拒之门外的可能性越大。

当前，关于开发人员在AT&T网络上可做什么、不可做什么没有明确的限制，这让开发人员无所适从。

在输入和反馈机制及其易用性方面，iPhone卓尔不群。

你可从多点触摸屏幕（最多4个手指）读取输入值、通过加速计检测运动和倾斜、使用GPS进行定位（3G / 3GS）、使用数字指南针确定面对的是哪个方向以及使用接近传感器和光敏元件确定用户当前正如何使用手机。

手机本身可向应用程序提供很多有关用户当前在什么地方及其如何使用手机的信息，这使其变成了一个万能控制器，就像NintendoWii一样。

iPhone还支持直接在应用程序中拍摄照片和视频（3GS），这打开了与现实世界交互的大门。

当前市面上就有应用程序能够识别拍摄的物体并在线查找有关这些物体的参考资料。

最后，对于用户与应用程序交互时执行的每个操作，你都可提供反馈。

这可以在屏幕上能够看到的反馈，也可以是高品质音频以及通过震动带来的力量反馈。

作为开发人员，你能够访问所有这些功能，你将在本书中使用它们。

有关iPhone平台的走马观花之旅到这里就结束了。

从来没有哪种设备为开发人员定义并提供了如此多的功能，只要仔细考虑资源限制并相应地进行规划，将有大量的开发机会等着你。

<<iPhone开发入门经典>>

编辑推荐

全球销量逾百万册的系列图书、连续十余年打造的经典品牌、直观、循序渐进的学习教程、掌握关键知识的最佳起点、秉承Read Less DoMore（精读多练）的教学理念、以示例引导读者完成最常见的任务。

只需24章（每章不超过1小时），就能够为当前最热门的移动设备——iPhone创建功能强大的应用程序。

采用直观、循序渐进的方法让读者掌握需要的所有技能和技术：从设置iPhone开发环境到创建卓越的用户界面，从检测运动到改善应用程序的可靠性和性能。

每章建立在前一章的基础之上，为您获得成功打下坚实的基础。

“注意”提供与当前的讨论相关的有趣信息。

“提示”提供建议或完成任务的更快捷方式。

“警告”指出潜在的问题以及避免它们的建议。

每章内容针对初学者精心设计，1小时轻松阅读学习，24小时彻底掌握关键知识。

每章案例与练习题助你轻松完成常见任务，通过实践提高应用技能，巩固所学知识。

<<iPhone开发入门经典>>

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>