

<<iPhone开发入门与实战>>

图书基本信息

书名：<<iPhone开发入门与实战>>

13位ISBN编号：9787121107238

10位ISBN编号：7121107236

出版时间：2010-5-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王方,和凌志

页数：264

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开发入门与实战>>

前言

2007年6月29日（iPhone发布日），在大洋彼岸，这一天人们连夜雨中排队，聚集在苹果商店门前，竞相成为拥有iPhone的第一批用户。

虽然。

iPhone迟迟没有正式引入到中国市场，且iPhone价格颇让人感觉不菲，但iPhone在中国的用户已经悄无声息地发展到上百万。

自拥有一部属于自己的iPhone手机之日起，我们就开始期盼将亲手创意并实现的iPhone应用发布到苹果公司的应用商店（Apple App Store）上去。

当iPhone SDK公开发布后，这一梦想终于变成了现实。

在iPhone开发的旅途中，曾多次记录了我们瞬间的喜悦与感动：当成功注册为iPhone开发会员（IDP：iPhone Developer Program）那一瞬间；当iPhone SDK开发环境配置成功，显现“Hello World”的那一瞬间；当一款自己精心设计的应用程序得以实现的那一瞬间；当应用程序成功签名并在iPhone手机和iPod touch上随手指的触动而飘逸的那一瞬间；当应用程序成功发布到App Store上，收到来自Apple的E-mail，赫然标识“ready for sale”的那一瞬间；正是这些让人愉悦和感动的瞬间，才不断地激励着我们继续下一个应用的设计与实现。

2009年初，我们把自己精心设计的Cute iClock成功地发布到Apple App Store上。

虽然这只是一个免费应用，但它的发布极大地鼓舞了我们对iPhone应用开发的期待和信心。

Cute iClock一经发布，立刻受到广大iPhone用户的关注，下载量剧增。

此时此刻，作为iPhone的开发者，一种发自内心的喜悦与成就感油然而生。

通过Cute iClock的发布，我们想告诉读者朋友：在苹果的应用商店上发布应用程序，没有想象中的那么难！

随后，我们又发布了Cute iClock的升级版Cute iClocker，虽然Cute iClocker是一个付费应用，但我们仍然将其设计理念与源码百分百地呈现给大家，本书详细讲述了该应用的设计思想，并对重要的功能性代码配以文字说明和解释。

<<iPhone开发入门与实战>>

内容概要

本书通过大量的源码实例详细讲述了iPhone SDK、OpenGL Es的典型应用。

本书主要内容自始至终贯穿着一条循序渐进的主线：从iPhone开发会员(IDP：iPhone Developer Program)注册到iPhone SDK开发环境的配置；从iPhone编程语言(Objective-C)的入门到iPhone应用实例的设计与实现；从应用程序的签名到App Store上的应用发布；从iTunes免费账号的注册到App Store免费应用的下载。

通过本书的阅读，可以全面掌握iPhone开发的基础知识，以及应用程序的设计、实现、签名直至App Store发布的全部过程。

书中讲述的所有实例源码都可从www.mssoftase.com网站下载，其中包括已经发布在AppStore上的CuteiClock应用程序的全部源码。

<<iPhone开发入门与实战>>

作者简介

和凌志，拥有十多年无线通信开发经验，先后在Siemens Mobile、Flextronics等欧美公司担任手机软件架构师。

出版的著作主要有《手机软件平台架构解析》和《嵌入式硬件》，可通过作者联系。

王方，资深iPhone开发工程师，拥有多年无线通信设备开发的工作经验，曾在Techfaith、Flextronics等公司担任软件工程师及软件架构师，拥有多个主流手机软件平台开发经验，曾在Apple App Store上发布多个应用。

<<iPhone开发入门与实战>>

书籍目录

第1章 关于iPhone 1.1 iPhone是苹果公司创新的产物 1.2 iPhone开创手机应用商店新纪元 1.3 iPhone屏幕 1.4 iPhone键盘 1.5 iPhone显示效果 1.6 iPhone用户体验 1.7 iPhone只有一个按键 1.8 iPhone是一款纯Touch机 1.9 多点触摸 (Multi-Touch) 1.10 当前窗口只能有一个 1.11 如何排列主屏图标 1.12 如何删除应用第2章 关于Mac操作系统 2.1 Mac OS概述 2.2 Mac OS版本演变 2.3 iPhone开发一定需要苹果电脑吗 2.4 Mac OS X也可运行在Windows PC上 2.4.1 安装前的准备工作 2.4.2 安装过程中的磁盘分区 2.5 小结第3章 iPhone开发环境的配置 3.1 确认Mac OS X版本 3.2 注册Apple ID 3.3 SDK下载与安装 3.3.1 下载iPhone SDK 3.3.2 安装iPhone SDK 3.4 注册IDP会员第4章 iPhone应用程序开发工具 4.1 Xcode 4.2 Interface builder 4.3 Cocoa Touch第5章 iPhone开发语言 (Objective-C) 5.1 Objective-C概述 5.2 Objective-C是C语言的超集 5.3 类与实例 5.4 类 5.5 属性 (property) 5.6 委托 (Delegation) 5.7 对象 5.8 方法 (method) 5.8.1 方法的声明 5.8.2 方法的调用 5.9 输出口 (Outlet) 5.10 操作 (Action) 5.11 什么是框架 (Framework) 5.12 UIKit类图 5.13 编程规范 (Coding Standard) 5.14 NSString 5.15 dealloc 5.16 小结第6章 创建一个简单的应用 6.1 启动Xcode 6.2 创建工程 6.3 Xcode工程窗口 6.3.1 应用委托类 (App Delegate) 6.3.2 MainWindow.xib 6.3.3 Main.m文件 6.4 编译配置和运行 6.5 小结第7章 iPhone常用控件 7.1 按钮 (Button) 7.1.1 如何添加一个按钮 (Button) 7.1.2 按钮检查器 7.1.3 按钮的属性 7.1.4 按钮的实例方法 7.1.5 一个关于按钮的应用程序 7.2 标签 (Label) 7.2.1 标签检查器 7.2.2 标签的属性 7.2.3 一个关于标签的应用程序 7.3 文本框 (Text Field) 7.3.1 文本框属性 7.3.2 文本框类 7.3.3 一个关于文本框的应用程序 7.4 图像视图第8章 基于Window-based应用程序设计第9章 基于标签栏的应用第10章 表视图应用第11章 iPhone多点触摸技术的应用第12章 iPhone加速计的应用第13章 iPhone程序的调试方法第14章 Cute iClock娱乐应用程序设计与实现第15章 一个基于OpenGL的摇骰子游戏第16章 iPhone应用程序的签名及其发布第17章 如何将应用发布到App Store上第18章 如何注册一个App Store免费账户参考文献

<<iPhone开发入门与实战>>

章节摘录

插图：如果想对iPhone应用开发作到驾轻就熟，首先要熟练掌握它的调试方法，iPhone SDK提供了多种调试方法。

至于用哪一种，取决于您的偏好。

我们通常先是在模拟器上开发应用程序，然后再到iPhone真机上验证。

之所以这样做，是因为模拟器与真机还是有一定差异的。

就调试方法而言，两者没有太大的区别。

模拟器调试相对简单些，真机调试需要先对应用程序签名，下载安装到iPhone设备上。

本章主要介绍模拟器调试和真机调试的方法，分别从它们需要的环境、可以调试的对象以及其便捷性来分析和介绍。

13.1 模拟器与真机的运行环境不同 iPhone模拟器的运行环境和真机的运行环境不同。

iPhone模拟器能够模拟大多数场景，并且和Xcode无缝衔接得非常好，可以在Xcode中进行断点调试、单步跟踪、查看内存泄露等问题，但与真机设备环境还是有些差异的。

iPhone模拟器在以下几点无能为力：
· 不能模拟GPRS或EDGE无线上网方式；
· 不能模拟电话业务；
· 不能模拟加速计操作；
· 模拟器的CPU和内存都是用PC的，相对比较充裕，真实设备上相对比较恶劣，所以在模拟器上跑得很流畅的应用，在真机设备上表现得差强人意。
· 运行中使用的库并不完全一致，在模拟器上能运行的应用有可能在真机上运行不起来或者也可能某个函数在模拟器上支持而到真机上却不支持。

从上面的分析可以看到，iPhone模拟器并不是万能的，它在应用设计中存在着一些缺陷，无法提供和真机一样的支持。

尽管如此，我们仍然认为，iPhone模拟器的功能是非常强大的，它为我们应用开发提供了一个基本的调试工具，并且可以模拟绝大部分的功能，比如，像界面、窗口、菜单及部分逻辑实现等，而这些功能如果都放到真机上去调试，那么这个过程将是非常痛苦和漫长的。

<<iPhone开发入门与实战>>

编辑推荐

《iPhone开发入门与实战》从iPhone开发会员的注册Phone SOK开发环境的配置，从iPhone已编程语言(Objective-C)的入门基础技能的掌握，从iPhone SOK应用开发到基OpenGL ES的游戏实现，从iPhone应用程序的签名到App Store上的应用发布。

<<iPhone开发入门与实战>>

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>