第一图书网, tushu007.com

<<iOS软件开发揭密>>

图书基本信息

书名：<<iOS软件开发揭密>>

13位ISBN编号：9787121133022

10位ISBN编号：7121133024

出版时间：2011-5-1

出版时间：电子工业出版社

作者：虞斌

页数：425

字数：532000

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

内容概要

《iOS软件开发揭密：iPhone & iPad企业应用和游戏开发》以严密的体系性提供了iPhone和iPad软件开发从入门到专家的系统性知识，并提供来源于真实项目的可重用商业代码。
书中的每个实例都是项目经验的提炼，深入浅出地讲解iPhone和iPad软件开发的核心技术要点，基本涵盖了iOS软件开发在真实商业项目中所需要的所有主题，并将实例介绍的技术深度和超值的实用性结合在一起，成为《iOS软件开发揭密：iPhone & iPad企业应用和游戏开发》的特色。
随书附赠的光盘中包含了书中大量案例的完整工程源代码，可以让读者参考学习。
《iOS软件开发揭密：iPhone & iPad企业应用和游戏开发》既可以作为大学教材、企业培训教材，亦可作为苹果技术专业参考书籍，适合大学师生、企业管理人员、开发人员、培训机构教师和学员、IT业界人士等参考和阅读。
读者对象：大学教材，企业，培训机构，开发人员，IT业界人士，学生等。
可作为大学教材，培训教材，权威书籍。

作者简介

虞斌，高级系统架构师、IT高级顾问、软件开发专家，有着极为丰富的工程项目背景，技术领域涵盖了从芯片设计、微控制器／嵌入式系统设计和开发、手机／移动设备到网络安全设备、高性能网站和大型企业应用的系统架构设计和开发。

作为一名专业架构设计技术顾问、项目管理和软件质量保证专家，主要研究实时系统（RTOS）、手机软件和信息安全相关领域，并提供相关产品和解决方案，是集软硬件专业技术和现代企业管理于一身的优秀复合型人才。
作为Scrum敏捷过程管理高级顾问、精益软件开发和软件架构培训讲师，独立设计并开发了精益研发平台Clear
Works，帮助企业改进软件开发方式，并提供敏捷过程管理培训和咨询服务。

在经过多年的技术积累后，创建了四川赛文纳克软件有限公司，提供iPhone、Android、Symbain等移动平台的手机软件和游戏外包，以及微电子系统、嵌入式系统、高性能电子商务网站和大型企业应用系统的技术架构咨询、方案设计以及开发服务。

书籍目录

第1章 iPhone开发环境设置
1.1 安装雪豹操作系统
1.2 安装iPhone SDK
1.3 无证书开发环境Xcode设置
1.4 有证书开发环境Xcode设置
1.5 安装源代码版本管理工具
1.6 安装Wine
1.7 使用Wine安装Source Insight
1.8 相关网络资源
第2章 Objective-C编程基础
2.1 Objective-C介绍
2.2 第一个iPhone程序
2.3 Objective-C基本类型
2.3.1 id
2.3.2 SEL
2.3.3 BOOL
2.3.4 nil、NULL和NSNull
2.4 常量声明和预处理宏
2.5 使用#import包含头文件
2.6 使用#pragma mark分隔代码块
2.7 Objective-C内存管理：retain和release
2.8 字符串操作
2.8.1 字符串常量
2.8.2 获取子字符串
2.8.3 合并和格式化字符串
2.8.4 分隔字符串
2.8.5 NSString和char*之间的转换
2.8.6 字符串比较
2.9 处理数值对象
2.10 处理日期时间NSDate
2.11 处理NSData类型
2.12 集合操作
2.12.1 数组操作：NSArray和NSMutableArray
2.12.2 字典操作：NSDictionary和NSMutableDictionary
2.12.3 集合操作：NSSet和NSMutableSet
2.12.4 堆栈操作
2.13 面向对象编程：类、实例和消息
2.13.1 类定义
2.13.2 类构造和构析函数
2.13.3 Singleton模式
2.13.4 @class、@protocol前向声明
2.13.5 self和super
2.13.6 实例方法和类方法
2.13.7 对象属性（@property）
2.13.8 静态属性（static attributes）

2.14 类扩展（Class Categories）
2.15 Objective-C接口编程
2.15.1 接口编程之@protocol
2.15.2 接口编程之后台线程
2.15.3 接口编程之Notifications
2.15.4 接口编程之NSOperationQueue
2.15.5 接口编程之私有方法
2.15.6 接口编程之静态库隐藏类
2.15.7 接口编程之@protocol封装类
2.15.8 接口稳定性和接口继承
2.16 定时器（NSTimer）编程
2.17 序列化和反序列化
2.17.1 序列化方法之Property List
2.17.2 序列化方法之NSKeyedArchiver
2.17.3 序列化方法之Core Data
2.18 Objective-C和C、C++混合编程
2.19 消息和NSInvocation
2.20 方法混合（Method Swizzling）
2.21 使用NSAssert进行代码调试
2.22 本章总结
2.23 参考书籍
第3章 iPhone SDK开发基础
3.1 iPhone SDK介绍
3.2 第一个iPhone 界面程序
3.3 iPhone程序启动过程
3.4 iPhone程序生命周期
3.5 掌握iPhone程序通信中心UIApplication和UIApplicationDelegate
3.6 iPhone坐标系统
3.7 UIView层次管理
3.8 触控（Touch）测试
3.9 多点触控（MultiTouch）和物体移动
3.10 UIView旋转和缩放
3.11 UIScrollView编程
3.12 iPhone程序框架
3.12.1 使用UINavigationController组织和管理UIView
3.12.2 使用UITabBarController组织和管理UIView
3.12.3 使用UISplitViewController组织和管理UIView
3.13 旋转屏幕（Screen Rotations）
3.14 掌握UIButton编程
3.15 管理界面字体
3.16 使用UILabel管理界面文本
3.17 管理界面颜色
3.18 界面风格（TRANSITIONING STYLES）
3.19 单词排序表格编程
3.20 NSUserDefaults和Property List文件
3.21 文件系统和外部资源管理
3.22 简单动画制作

3.23 闪屏制作——程序启动动画
3.24 多行文本输入控件制作
3.25 图片处理
3.26 Core Audio编程
3.27 UITableView编程
3.28 UISegmentedControl编程
3.29 OpenFlow编程
3.30 UIPageControl编程
3.31 自定义仪表控件
3.32 本章总结
第4章 iPhone SDK高级编程
4.1 Base64编解码
4.2 Web Service和XML数据解析
4.3 JSON数据解析
4.4 掌握SQLite管理用户数据
4.5 缓存（Caching）及Core Data数据管理
4.6 使用AES算法进行数据加解密
4.7 电子商务安全基础——RSA算法和数据加密
4.7.1 开发.NET版本RSA算法库
4.7.2 建立iPhone版本RSA算法库
4.8 自定义用户界面控件制作
4.8.1 ComboBox控件和UIPikerView设计
4.8.2 自定义UIDatePicker制作
4.9 UIWebView和JavaScript高级编程
4.10 本章总结
第5章 iPhone企业应用实例分析
5.1 综合应用概述
5.2 系统介绍
5.3 系统需求和主要用例
5.4 程序处理流程
5.5 主要实现类和相互关系
5.6 程序框架分析
5.7 技术要点分析
5.7.1 异步网络通信
5.7.2 Core Data缓存数据
5.7.3 RSA算法加解密
5.7.4 自定义控件制作
5.7.5 表格控件定制
5.7.6 自定义UIToolbar
5.7.7 目录浏览器制作
5.7.8 文件上传和下载
5.8 本章总结
第6章 iPad软件开发基础
6.1 iPad软件开发介绍
6.2 UISplitViewController编程
6.3 UIPopoverController编程
6.4 定制MPMoviePlayerController进行视频播放

6.5 开发调色板（Palette）控件
6.6 发送邮件
6.7 Google地图编程
6.8 本章总结
第7章 iPad商业软件实例分析
7.1 综合应用概述
7.2 系统介绍
7.3 系统需求和主要用例
7.4 程序处理流程
7.5 主要实现类和相互关系
7.6 程序框架
7.7 技术要点分析
7.7.1 图片分页和滚动显示
7.7.2 动态管理多国语言界面
7.7.3 播放网络视频
7.8 本章总结
第8章 iOS游戏开发基础
8.1 概述
8.2 cocos2d系统介绍
8.3 cocos2d编程基础
8.3.1 第一个cocos2d程序
8.3.2 基本动画
8.4 Box2D物理引擎
8.4.1 核心概念
8.4.2 碰撞检测
8.5 Chipmuck物理引擎
8.5.1 重要概念
8.5.2 物理模拟和碰撞检测
8.6 粒子系统
8.6.1 轨道卫星（Orbit Satellite）
8.6.2 太空陨石（Space Rocks）
8.7 本章总结
第9章 iOS商业游戏实例分析
9.1 概述
9.2 闪回（Flash Back）
9.3 法术的释放（Ghost Castle）
9.3.1 GhostCastle中的Tile Map管理
9.3.2 cocos2d中的Tile Map管理
9.4 甜蜜的梦（Sweet Dreams）
9.5 毁灭之战（RavagedByWar）
9.5.1 A*算法
9.5.2 毁灭之战中的A*算法实现
9.6 吹吹鱼（PuffPuff）
9.7 本章总结
第10章 iPhone软件发布
10.1 App Store概述
10.2 iPhone软件发布步骤

10.3 ipa安装包制作
10.4 iOS配置文件和Settings系统编程
10.5 本章总结
附录

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