第一图书网, tushu007.com

<<iOS 4编程入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iOS 4编程入门经典>>

13位ISBN编号：9787302275732

10位ISBN编号：7302275734

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Wei-Meng Lee著

页数：510

译者：张龙

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

第一图书网, tushu007.com

<<iOS 4编程入门经典>>

内容概要

准备好进军精彩的apple移动应用开发世界吧！
《ios
4编程入门经典》这本书展示了如何利用iphone sdk 4提供的所有功能创建自己的iphone、ipod touch和ipad应用程序。
你将从中深入学习如何使用apple的xcode工具、objective-c编程语言以及众多用来增强iphone sdk功能的api。
本书十分易于阅读和上手，可帮助你迅速从构建第一个应用程序过渡到开发能够集成动画、手势识别、语音聊天等功能的复杂应用程序。

本书适合iphone开发人员、移动开发人员。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Wei-Meng Lee是一名技术专家，并且是Developer Learning Solutions(www.learn2develop.net)的创始人。
Developer Learning Solutions是一家技术公司，主要培训最新的Microsoft和Mac OS X技术。

第一图书网, tushu007.com

<<iOS 4编程入门经典>>

书籍目录

第ⅰ部分 入门
第1章 ios 4编程快速入门
1.1 获取iphone sdk
1.2 iphone sdk的组件
1.2.1 xcode
1.2.2 iphone simulator
1.2.3 interface builder
1.2.4 instruments
1.3 iphone os架构概述
1.4 起步前需要了解的一些信息
1.4.1 iphone os的版本
1.4.2 在真实设备上进行测试
1.4.3 屏幕分辨率
1.5 小结
第2章 编写第一个“hello world！”应用程序
2.1 xcode快速起步
2.1.1 使用interface builder
2.1.2 编写代码
2.2 定制应用程序图标
2.3 显示启动画面
2.4 小结
第3章 视图、插座变量与动作
3.1 插座变量和动作
3.2 使用视图
3.2.1 使用警告视图
3.2.2 使用动作表单
3.2.3 页面控件与图像视图
3.2.4 使用web视图
3.3 使用代码动态添加视图
3.4 理解视图层次结构
3.5 小结
第4章 视图控制器
4.1 view-based application模板
4.2 window-based application模板
4.2.1 以编程的方式添加视图控制器和视图
4.2.2 创建并连接动作
4.2.3 切换视图窗口
4.2.4 为视图窗口切换添加动画
4.3 split view-based application模板
4.4 tab bar application模板
4.5 小结
第5章 iphone和ipad的多平台支持
5.1 方法1：修改设备目标设置
5.2 方法2：创建universal应用程序

第一图书网, tushu007.com

5.3 方法3：维护两个代码库
5.4 选择方法
5.5 小结
第6章 键盘输入
6.1 使用键盘
6.2 定制输入类型
6.2.1 隐藏键盘
6.2.2 当视图加载完毕后自动显示键盘
6.3 检测键盘是否可见
6.3.1 使用scroll view
6.3.2 显示键盘时滚动视图
6.4 小结
第7章 屏幕旋转
7.1 响应设备旋转
7.1.1 不同类型的屏幕方向
7.1.2 处理旋转
7.2 以编程的方式旋转屏幕
7.2.1 在运行期间旋转屏幕
7.2.2 当加载时在指定的方向上显示vi ew窗口
7.3 小结
第ii部分 显示和持久化数据
第8章 使用表视图
8.1 简单的表视图
8.1.1 添加header与footer
8.1.2 添加图像
8.1.3 显示所选项
8.1.4 缩进
8.1.5 修改行高
8.2 在navigation-based application中使用表视图
8.3 分节显示
8.3.1 添加索引
8.3.2 添加搜索功能
8.3.3 详情显示与选取标记
8.3.4 导航到另外一个view窗口
8.4 小结
第9章 应用程序首选项
9.1 创建应用程序首选项
9.2 以编程的方式访问设置值
9.2.1 加载设置值
9.2.2 重置首选项设置值
9.2.3 保存设置值
9.3 小结
第10章 文件处理
10.1 理解应用程序文件夹
10.1.1 使用documents与library文件夹
10.1.2 将文件存储到临时文件夹中
10.2 使用属性列表

10.3 复制打包的资源
10.4 小结
第11章 使用sqlite3进行数据库存储
11.1 使用sqlite3
11.2 创建并打开数据库
11.2.1 检查创建的数据库
11.2.2 创建表
11.2.3 插入记录
11.2.4 绑定变量
11.2.5 检索记录
11.3 在应用程序中打包sqlite数据库
11.4 小结
第iii部分 ios 4高级编程技术
第12章 简单动画和视频播放
12.1 使用nstimer类
12.2 变换视图
12.2.1 平移
12.2.2 旋转
12.2.3 缩放
12.3 为一系列图像增加动画效果
12.4 在iphone中播放视频
12.5 小结
第13章 访问内置应用程序
13.1 发送e-mail
13.1.1 调用safari
13.1.2 调用拨号程序
13.1.3 调用sms
13.2 访问照相机与照片库
13.2.1 访问照片库
13.2.2 访问照相机
13.3 小结
第14章 手势识别
14.1 识别手势
14.1.1 轻拍
14.1.2 捏拉
14.1.3 旋转
14.1.4 摇动或拖曳
14.1.5 滑动
14.1.6 长按
14.2 检测触摸
14.2.1 检测单点触摸
14.2.2 检测多点触摸
14.2.3 实现捏拉手势
14.2.4 实现拖曳手势
14.3 小结
第15章 访问加速计
15.1 使用加速计

15.2 可视化加速计数据
15.3 使用shake api检测摇动
15.4 小结
第iv部分 网络编程技术
第16章 web 服务
16.1 使用xml web服务的基础知识
16.1.1 使用soap 1.1
16.1.2 使用soap 1.2
16.2 在iphone应用程序中使用web服务
16.3 解析xml响应
16.4 小结
第17章 蓝牙编程
17.1 使用game kit框架
17.1.1 搜索对等设备
17.1.2 发送和接收数据
17.2 实现语音聊天
17.3 小结
第18章 bonjour编程
18.1 创建应用程序
18.2 发布服务
18.3 搜索服务
18.4 小结
第19章 apple推送通知服务
19.1 生成证书请求
19.2 生成开发证书
19.3 创建应用程序id
19.3.1 针对推送通知配置app id
19.3.2 创建provisioning profile
19.3.3 在设备上安装provisioning profile
19.4 创建iphone应用程序
19.5 创建推送通知提供者
19.6 小结
第20章 显示地图
20.1 使用map kit框架显示地图和监视变化
20.2 获得位置数据
20.2.1 使用地图显示位置
20.2.2 获取方向信息
20.2.3 旋转地图
20.2.4 显示注记
20.2.5 逆地理编码
20.2.6 显示箭头按钮
20.3 小结
第21章 后台应用程序
21.1 理解iphone中的后台执行
21.1.1 检查不同的应用程序状态
21.1.2 禁用后台模式
21.1.3 检测多任务支持

21.1.4 在后台跟踪位置
21.1.5 使位置应用程序更加节能
21.2 本地通知
21.3 小结
第 v 部分 附 录
附录a 在实际设备上进行测试
a.1 注册iphone开发人员计划
a.2 获得设备的udid
ios 4编程入门经典
a.3 登录到iphone provisioning portal
a.4 生成证书
a.5 注册设备
a.6 创建应用程序id
a.7 创建provisioning profile
a.8 理解应用程序id和通配符
a.9 准备提交到app store
a.10 小结
附录b xcode快速入门
b.1 启动xcode
b.1.1 xcode支持的项目类型
b.1.2 定制工具栏
b.1.3 代码感知
b.1.4 运行应用程序
b.2 调试应用程序
b.2.1 错误
b.2.2 警告
b.2.3 设置断点
b.2.4 使用nslog()方法
b.2.5 文档
附录c interface builder快速入门
c.1 .xib窗口
c.2 设计视图
c.3 inspector窗口
c.3.1 attributes inspector窗口
c.3.2 connections inspector窗口
c.3.3 size inspector窗口
c.3.4 identity inspector窗口
c.4 library窗口
c.5 插座变量与动作
c.5.1 创建插座变量与动作
c.5.2 连接-插座变量与动作
附录d objective-c快速教程
d.1 指令
d.2 类
d.2.1 @interface
d.2.2 @implementation
d.2.3 @class

第一图书网, tushu007.com

d.2.4 类的实例化
d.2.5 字段
d.2.6 访问权限
d.2.7 方法
d.2.8 消息发送(调用方法)
d.2.9 属性
d.2.10 初始化器
d.3 内存管理
d.4 协议
d.5 选择器
d.6 类别

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：本书涵盖了使用iPhone SDK进行iPhone和iPad编程的基本原理，全书共分为21章外加5个附录。
第1章介绍了iPhone SDK中的各种工具并解释了它们在iPhone和iPad开发中的用途。
第2章介绍了如何使用Xcode与Interface Builder来构建Hello World应用程序。
重点在于快速起步，随后的章节则详细介绍了应用程序的各个组成部分与组件。
第3章介绍了iPhone和iPad编程的基本概念：插座变量与动作。
你将学习到如何借助于插座变量和动作使代码与Interface Builder中的可视化元素进行交互，以及为什么它们是每个iPhone和iPad应用程序不可或缺的组成部分。
另外，你还将学习组成应用程序的用户界面的各个视图。
第4章介绍了iPhone SDK中提供的各个视图控制器。
你将学习如何开发不同类型的应用程序：View-based、Window-based、Split View-based和Tab Bar应用程序。
第5章介绍了如何把iPhone应用程序移植到iPad平台上，以及如何创建可以同时在iPhone和iPad上运行的Universal应用程序。
第6章介绍了如何处理iPhone中的虚拟键盘。
你将学习到如何根据需要隐藏键盘以及当键盘显示时如何确保视图不会被键盘遮挡。
第7章介绍了当设备旋转时如何调整应用程序的UI。
你将学习到当设备旋转时所触发的各种事件，还将学习到如何强制应用程序在某一方向上显示。

第一图书网, tushu007.com

<<iOS 4编程入门经典>>

编辑推荐

《移动与嵌入式开发技术:iOS 4编程入门经典》主要内容：展示如何使用Xcode工具和iPhone SDK创建自己的iPhone和iPad应用程序，介绍如何使用Tab Bar、导航和实用模板来加速开发过程，提供访问内置应用程序（例如照片库和照相机）的方法，通过访问加速计以创建具有吸引力的应用程序的步骤，解释如何使用后台服务和执行后台任务。

第一图书网, tushu007.com

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