

<<iphone SDK 3开发快速上手>>

图书基本信息

书名：<<iphone SDK 3开发快速上手>>

13位ISBN编号：9787111291916

10位ISBN编号：7111291913

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：坎贝尔

页数：313

译者：刘红伟

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 SDK 3开发快速上手>>

前言

欢迎来到令人兴奋、吃惊，神秘的iPhone开发世界。

它并非真的神秘，但是，如果你是从非Macintosh的开发环境中转到iPhone的话，事情可能看上去很奇怪，甚至可能令你吃惊，但我希望它会令你兴奋。

特别是，Xcode和Interface Builder，它们与很多其他的集成开发环境（integrated development environment，IDE）不同，Objective-C有着奇怪的语法，并且Cocoa框架规模庞大。

我希望本书能够对你的学习过程有帮助，并且很快你将会发现，事情并非都是与你已经知道的那些截然不同，它们只是以一种不同但可能更好的方式去实现。

本书主要面向那些iPhone开发新手，但是，开始之前你应该有一些基于C语言的知识，并且熟悉面向对象（object-oriented，OO）的概念。

要全面介绍iPhone SDK（software development kit），所需的篇幅可能是本书的数倍，因此，我着重介绍在开发你自己的iPhone应用程序的时候应该知道的一些较常见的和有趣的主题。

如何使用本书 我发现自己通过学习例子总是能够学习得更好，因此，在本书中展示概念的时候，我创建了独立的应用程序。

这么做的目的是给你足够的信息来帮助你开始编程（并构建一些有用的应用），然后，我为你指出文档中相关的位置以便获取更多的信息。

你应该能够直接进入某一章并开始编程，而不需要阅读前面的各章。

本书有很多图片，帮助你了解在构建自己的iPhone应用程序的时候会在计算机屏幕上看到什么。大多数例子的界面是直接代码中创建的，而不是使用Interface Builder创建的。

我觉得让你一开始就了解到背后究竟发生了什么是很重要的，这样一来，当事情不像预料的那样，你可以很容易搞清楚要到哪里去查找问题。

遗憾的是，并不是我编写的所有内容都放入了本书之中，但这些内容都没有丢掉。

Peachpit出版社的热心人把这些额外的章节放到了他们的Web站点上，供读者免费下载：

www.peachpit.com/iphonesdkvqs 在那里，你会找到如下一些内容：使用iPhone的多媒体功能来播放和录制音频，使用iPhone相机来拍照和拍视频，使用你自己的应用程序访问iPod库、查询Address Book、发送E-mail等。

<<iphone SDK 3开发快速上手>>

内容概要

本书基于iPhone SDK 3，介绍用来创建iPhone应用程序的工具。从最常用的任务和UI元素开始，讲解如何使用标签页和表格、文件和网络、单多触点显示，以及内建的GPS硬件等。

其中着重介绍开发iPhone应用程序的一些常见技术。

无论是iPhone开发新手还是老手，本书都将提供有益的帮助。

作者简介

Duncan Campbell，自由顾问、开发人员、作者，提供苹果机和iPhone开发和咨询服务。在很多公司从事过软件开发工作，其中包括Business Objects、微软和Adobe。

<<iphone SDK 3开发快速上手>>

书籍目录

译者序前言 第1章 Objective-C和Cocoa 1.1 框架 1.2 类 1.2.1 方法 1.2.2 创建对象 1.2.3 属性 1.3 内存管理 1.4 常用类 1.4.1 字符串 1.4.2 日期和时间 1.4.3 数组 1.4.4 字典 1.4.5 通知 1.4.6 定时器 1.5 设计模式 1.5.1 模型-视图-控制器 1.5.2 委托 1.5.3 目标-动作 1.5.4 分类 1.5.5 单体 第2章 iPhone开发者工具箱 2.1 Xcode IDE 2.1.1 Groups & Files面板 2.1.2 工具栏 2.1.3 细节面板 2.1.4 编辑面板 2.1.5 导航栏 2.1.6 创建新文件 2.1.7 构建并运行自己的应用程序 2.1.8 清除 2.2 iPhone模拟器 2.3 Interface Builder 2.3.1 文档窗口 2.3.2 Library窗口 2.3.3 检查器窗口 2.4 文档 第3章 常见任务 3.1 应用程序启动和配置 3.1.1 使用应用程序委托 3.1.2 理解应用程序设置 3.1.3 使用用户偏好 3.1.4 应用程序偏好 3.1.5 添加控件 3.2 本地化 3.3 应用程序间通信 3.3.1 在应用程序间共享信息 3.3.2 使用剪贴板 第4章 iPhone用户界面元素 4.1 视图 4.1.1 帧 4.1.2 边界 4.1.3 动画 4.1.4 自动调整大小 4.1.5 定制绘制 4.1.6 变换 4.2 图像视图 4.3 滚动 4.3.1 缩放 4.3.2 分页 4.4 标签第5章 标签页和表格 第6章 文件和网络 第7章 触摸、摇晃和方向 第8章 位置和地图

章节摘录

记住这一首要的基本原则：任何时候，当你在一个对象上调用了alloc、copy或retain方法，必须在随后的某个时刻调用release方法。

如果你创建了很多的自动释放对象（例如，在一个循环中），那么，在循环开始的时候创建自己的自动释放池并且在结束的时候手动释放它，这常常是有帮助的。这么做可以一箭双雕：不必担心手动创建的对象会导致内存泄漏，同时通过在自己的自动释放池中手动释放可以控制内存的使用从而达到更高效率。

程序清单1—5给出创建和使用自己的自动释放池的例子。

提示 在大多数情况下，cocoa Touch框架使用一种命名惯例来确定何时需要释放对象：如果方法的名字以单词alloc、new，或copy开头，那么当我们用完对象的时候就应该调用release。

要了解有关内存管理的更多信息，请参考开发者文档中的《Memory Management Programming Guide for Cocoa》。

<<iphone SDK 3开发快速上手>>

编辑推荐

《iphone SDK 3开发快速上手》主要介绍使用iPhone SDK 3开发iPhone应用程序，从最常用的任务和UI元素开始教会你使用标签页、表格、文件、网络多触点显示及内建GPS等 《iphone SDK 3开发快速上手》特色： 简单可视化的方法 用简明的步骤阐述如何构建并运行你自己的应用程序

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>