

<<iPad开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iPad开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787115255709

10位ISBN编号：7115255709

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电

作者：John Ray

页数：497

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>

## <<iPad开发入门经典>>

### 内容概要

《iPad开发入门经典》基于iOS

3.2编写，循序渐进地介绍了从事iPad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，弹出框及iPad特有的其他UI元素，读写和显示数据，使用表视图和分割视图导航结构化数据，创建可旋转和调整大小的用户界面，播放和录制多媒体，使用地图和定位功能，使用加速计检测运动，创建通用应用程序，调试、优化和发布应用程序等主题。

《iPad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iPad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iPad开发的人员参考。

## 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。

它在Macmillan、Sams和Que出版了大量图书，其中包括《Using TCP / IP : Special Edition》、《Teach Yourself Dreamweaver MX in 21 Days》、《Mac OS X Unleashed》和《Teach Yourself iPhone Development in 24 Hours》。

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《Using TCP / IP : Special Edition》）时，也在其中包含大量有关Macintosh及其应用程序的信息。

他的写作手法简单明了，即使对初、中级读者来说也简单易懂，因此深受好评。

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 为开发准备好系统和iPad

- 1.1 欢迎进入iPhone OS平台
  - 1.1.1 显示屏和图形
  - 1.1.2 应用程序资源约束
  - 1.1.3 连接性
  - 1.1.4 输入和反馈
- 1.2 成为iPad开发人员
  - 1.2.1 加入Apple开发人员计划
  - 1.2.2 安装iPhone OS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iPad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 CoCooa Touch
  - 1.4.4 模型-视图-控制器
- 1.5 总结
- 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 旋转模拟的iPad
  - 2.2.4 模拟其他情况
- 2.3 进一步探索
- 2.4 总结
- 2.5 问与答
- 2.6 作业
  - 2.6.1 测验
  - 2.6.2 答案
  - 2.6.3 练习

## 第3章 探索Apple平台语言Objective-C

- 3.1 面向对象编程和Objective-C

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 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 自动生成的结构
- 3.3 Objective-C编程基础
  - 3.3.1 声明变量
  - 3.3.2 分配、初始化和释放对象
  - 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 进一步探索
- 3.6 总结
- 3.7 问与答
- 3.8 作业
  - 3.8.1 测验
  - 3.8.2 答案
  - 3.8.3 练习
- 第4章 Cocoa Touch内幕
  - 4.1 Cocoa Touch是什么？
    - 4.1.1 冷静面对大量的功能
    - 4.1.2 年轻而成熟
  - 4.2 探索iPhone OS技术层
    - 4.2.1 Cocoa Touch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iPad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iPhone OS框架
    - 4.5.1 Xcode文档
    - 4.5.2 快速帮助
  - 4.6 总结
  - 4.7 问与答

## <<iPad开发入门经典>>

### 4.8 作业

- 4.8.1 测验
- 4.8.2 答案
- 4.8.3 练习

## 第5章 探索Interface Builder

### 5.1 了解Interface Builder

- 5.1.1 Interface Builder采用的方法
- 5.1.2 剖析Interface Builder XIB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 进一步探索

### 5.6 总结

### 5.7 问与答

### 5.8 作业

- 5.8.1 测验
- 5.8.2 答案
- 5.8.3 练习

## 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
- 6.1.2 使用MVC将应用程序设计结构化

### 6.2 Xcode和Interface 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View-Based Application

- 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 进一步探索

### 6.5 总结

### 6.6 问与答

### 6.7 作业

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

6.7.1 测验

6.7.2 答案

6.7.3 练习

## 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 创建自定义按钮

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 进一步探索

### 7.4 总结

### 7.5 问与答

### 7.6 作业

7.6.1 测验

7.6.2 答案

7.6.3 练习

## 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 进一步探索

### 8.4 总结

### 8.5 问与答

### 8.6 作业

8.6.1 测验

8.6.2 答案

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

## 8.6.3 练习

## 第9章 使用高级界面对象和视图

## 9.1 再谈用户输入和输出

## 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Web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Web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 进一步探索

## 9.5 总结

## 9.6 问与答

## 9.7 作业

## 9.7.1 测验

## 9.7.2 答案

## 9.7.3 练习

## 第10章 引起用户注意

## 10.1 探索提醒用户的方法

## 10.1.1 准备通知项目文件

## 10.1.2 创建通知项目的界面

## 10.1.3 连接到输出口和操作

## 10.2 生成提醒

## 10.2.1 显示简单提醒

## 10.2.2 创建多选项提醒

## 10.2.3 在提醒对话框中添加文本框

## 10.3 使用提醒声音

## 10.3.1 系统声音服务

## 10.3.2 播放声音

## 10.4 进一步探索

## 10.5 总结



## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

10.6 问与答

10.7 作业

10.7.1 测验

10.7.2 答案

10.7.3 练习

第11章 使用弹出框和工具栏显示选项

11.1 了解弹出框和工具栏

11.1.1 弹出框

11.1.2 工具栏

11.2 结合使用弹出框和工具栏

11.2.1 实现概述

11.2.2 创建项目

11.2.3 设计弹出框的内容

11.2.4 设计应用程序主视图

11.2.5 实现应用程序逻辑

11.3 进一步探索

11.4 总结

11.5 问与答

11.6 作业

11.6.1 测验

11.6.2 答案

11.6.3 练习

第12章 使用选择器和操作表选择多种值

12.1 以弹出框为中心的UI元素

12.1.1 选择器

12.1.2 操作表

12.2 用于练习使用选择器和操作表的项目

12.3 使用日期选择器

12.3.1 实现概述

12.3.2 创建项目

12.3.3 添加日期选择器

12.3.4 完成界面

12.3.5 实现视图控制器逻辑

12.4 实现自定义选择器视图

12.4.1 实现概述

12.4.2 创建项目

12.4.3 添加选择器视图

12.4.4 完成界面

12.4.5 向选择器提供数据

12.4.6 对用户在选择器中选择值做出反应

12.4.7 微调选择器UI

12.5 使用操作表

12.5.1 实现概述

12.5.2 创建项目

12.5.3 创建界面

12.5.4 实现视图控制器逻辑

12.5.5 对用户按下操作表按钮做出响应

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 12.5.6 修改操作表的外观和行为
- 12.6 进一步探索
- 12.7 总结
- 12.8 问与答
- 12.9 作业
  - 12.9.1 测验
  - 12.9.2 答案
  - 12.9.3 练习
- 第13章 使用模态视图凸显任务
  - 13.1 模态视图
  - 13.2 使用模态视图
    - 13.2.1 实现概述
    - 13.2.2 创建项目
    - 13.2.3 设计主视图
    - 13.2.4 设计模态视图
    - 13.2.5 实现模态视图逻辑
  - 13.3 进一步探索
  - 13.4 总结
  - 13.5 问与答
  - 13.6 作业
    - 13.6.1 测验
    - 13.6.2 答案
    - 13.6.3 练习
- 第14章 实现多视图应用程序
  - 14.1 探索单视图应用程序和多视图应用程序
  - 14.2 创建多视图应用程序
    - 14.2.1 实现概述
    - 14.2.2 创建项目
    - 14.2.3 实例化视图控制器
    - 14.2.4 添加工具栏控件
  - 14.3 创建多视图选项卡栏应用程序
    - 14.3.1 实现概述
    - 14.3.2 创建项目
    - 14.3.3 添加选项卡栏控制器
    - 14.3.4 配置视图控制器类
    - 14.3.5 实现AreaView视图
    - 14.3.6 实现VolumeView视图
    - 14.3.7 实现SummaryView视图
  - 14.4 进一步探索
  - 14.5 总结
  - 14.6 问与答
  - 14.7 作业
    - 14.7.1 测验
    - 14.7.2 答案
    - 14.7.3 练习
- 第15章 使用表视图和基于分割视图的应用程序导航数据
  - 15.1 了解表视图和分割视图

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 15.1.1 表视图
- 15.1.2 模板Split View-Based Application
- 15.2 创建简单的表视图应用程序
  - 15.2.1 实现概述
  - 15.2.2 准备视图控制器
  - 15.2.3 给表视图提供数据
  - 15.2.4 响应行触摸事件
  - 15.2.5 微调表视图的外观
- 15.3 创建基于分割视图的应用程序
  - 15.3.1 实现概述
  - 15.3.2 创建项目
  - 15.3.3 给应用程序提供数据
  - 15.3.4 实现根表视图控制器
  - 15.3.5 处理导航事件
  - 15.3.6 实现详细视图控制器
- 15.4 进一步探索
- 15.5 总结
- 15.6 问与答
- 15.7 作业
  - 15.7.1 测验
  - 15.7.2 答案
  - 15.7.3 练习
- 第16章 读写应用程序数据
  - 16.1 设计方面的考虑
  - 16.2 读写用户默认设置
    - 16.2.1 隐式首选项
    - 16.2.2 实现系统设置
  - 16.3 理解iPad文件系统沙箱
    - 16.3.1 应用程序数据的存储位置
    - 16.3.2 文件路径
  - 16.4 实现文件系统存储
    - 16.4.1 创建项目
    - 16.4.2 创建界面
    - 16.4.3 添加另一个视图控制器
    - 16.4.4 实现应用程序的逻辑
    - 16.4.5 实现对象归档
    - 16.4.6 在应用程序FlashCards中归档
  - 16.5 进一步探索
  - 16.6 总结
  - 16.7 问与答
  - 16.8 作业
    - 16.8.1 测验
    - 16.8.2 答案
    - 16.8.3 练习
- 第17章 创建可旋转及调整大小的用户界面
  - 17.1 可旋转和调整大小的界面
    - 17.1.1 界面旋转的关键

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 17.1.2 设计可旋转和调整大小的界面
- 17.2 使用Interface Builder创建可旋转和调整大小的界面
  - 17.2.1 创建项目
  - 17.2.2 创建灵活的界面
- 17.3 旋转时调整控件的框架
  - 17.3.1 创建项目
  - 17.3.2 创建界面
  - 17.3.3 实现调整框架的逻辑
- 17.4 旋转时切换视图
  - 17.4.1 创建项目
  - 17.4.2 创建界面
  - 17.4.3 实现视图切换逻辑
- 17.5 进一步探索
- 17.6 总结
- 17.7 问与答
- 17.8 作业
  - 17.8.1 测验
  - 17.8.2 答案
  - 17.8.3 练习
- 第18章 扩展触摸界面
  - 18.1 多点触摸手势识别
  - 18.2 使用手势识别器
    - 18.2.1 实现概述
    - 18.2.2 创建项目
    - 18.2.3 创建界面
    - 18.2.4 实现轻按手势识别器
    - 18.2.5 实现轻扫手势识别器
    - 18.2.6 实现张合手势识别器
    - 18.2.7 实现旋转手势识别器
    - 18.2.8 实现摇动识别器
  - 18.3 进一步探索
  - 18.4 总结
  - 18.5 问与答
  - 18.6 作业
    - 18.6.1 测验
    - 18.6.2 答案
    - 18.6.3 练习
- 第19章 使用加速计输入检测移动
  - 19.1 加速计简介
  - 19.2 检测朝向
    - 19.2.1 添加输出口
    - 19.2.2 设计UI并连接到输出口
    - 19.2.3 实现UIAccelerometer-Delegate协议
  - 19.3 检测倾斜
    - 19.3.1 添加输出口
    - 19.3.2 设计UI并连接到输出口
    - 19.3.3 实现UIAccelerometer-Delegate协议

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 19.4 检测移动
- 19.5 进一步探索
- 19.6 总结
- 19.7 作业
  - 19.7.1 测验
  - 19.7.2 答案
  - 19.7.3 练习
- 第20章 使用多媒体
  - 20.1 探索多媒体
    - 20.1.1 MediaPlayer框架
    - 20.1.2 AV Foundation框架
    - 20.1.3 图像选择器
  - 20.2 创建用于练习使用多媒体的应用程序
    - 20.2.1 实现概述
    - 20.2.2 编辑项目文件
    - 20.2.3 创建应用程序界面
    - 20.2.4 连接到输出口和操作
  - 20.3 使用电影播放器
    - 20.3.1 添加MediaPlayer框架
    - 20.3.2 添加多媒体文件
    - 20.3.3 实现电影播放
    - 20.3.4 执行清理工作
  - 20.4 录制和播放音频
    - 20.4.1 添加AV Foundation框架
    - 20.4.2 实现录音功能
    - 20.4.3 控制录音
    - 20.4.4 控制音频播放
    - 20.4.5 执行清理工作
  - 20.5 使用iPad照片库
  - 20.6 访问并播放iPod库
    - 20.6.1 实现多媒体选择器
    - 20.6.2 实现音乐播放器
  - 20.7 进一步探索
  - 20.8 总结
  - 20.9 问与答
  - 20.10 作业
    - 20.10.1 测验
    - 20.10.2 答案
    - 20.10.3 练习
- 第21章 与其他应用程序交互
  - 21.1 应用程序集成
    - 21.1.1 地址簿
    - 21.1.2 电子邮件
    - 21.1.3 地图功能
  - 21.2 使用地址簿、电子邮件和地图
    - 21.2.1 实现概述
    - 21.2.2 创建项目

## &lt;&lt;iPad开发入门经典&gt;&gt;

- 21.2.3 创建应用程序UI
- 21.2.4 连接到输出口和操作
- 21.2.5 访问地址簿
- 21.2.6 使用地图
- 21.2.7 使用Message UI
- 21.3 进一步探索
- 21.4 总结
- 21.5 问与答
- 21.6 作业
  - 21.6.1 测验
  - 21.6.2 答案
  - 21.6.3 练习
- 第22章 创建通用应用程序
  - 22.1 开发通用应用程序
  - 22.2 理解模板Window-based Application
    - 22.2.1 通用应用程序的plist文件
    - 22.2.2 创建通用应用程序：方法1
    - 22.2.3 创建通用应用程序：方法2
    - 22.2.4 小结
  - 22.3 其他通用应用程序工具
    - 22.3.1 升级iPhone目标文件
    - 22.3.2 转换界面
  - 22.4 进一步探索
  - 22.5 总结
  - 22.6 问与答
  - 22.7 作业
    - 22.7.1 测验
    - 22.7.2 答案
    - 22.7.3 练习
- 第23章 应用程序调试和优化
  - 23.1 在Xcode中调试
    - 23.1.1 使用NSLog进行调试
    - 23.1.2 创建用于调试的项目
    - 23.1.3 设置断点及单步执行代码
  - 23.2 使用Instruments监视
    - 23.2.1 跟踪应用程序
    - 23.2.2 可用的工具
  - 23.3 使用Shark分析性能
    - 23.3.1 连接到应用程序
    - 23.3.2 理解性能分析结果
  - 23.4 进一步探索
  - 23.5 总结
  - 23.6 问与答
  - 23.7 作业
    - 23.7.1 测验
    - 23.7.2 答案
    - 23.7.3 练习

## <<iPad开发入门经典>>

### 第24章 通过App Store分发应用程序

#### 24.1 通过App Store发布应用程序前的准备工作

##### 24.1.1 创建图标

##### 24.1.2 创建iPad分发证书

##### 24.1.3 设置App ID

##### 24.1.4 创建分发供应配置文件

##### 24.1.5 配置项目以便分发

#### 24.2 提交应用程序以便批准

##### 24.2.1 准备应用程序配置文件

##### 24.2.2 上传应用程序二进制文件

#### 24.3 推销应用程序

##### 24.3.1 使用iTunes Connect监视和管理销售情况

##### 24.3.2 利用网站和社交网络

##### 24.3.3 更新应用程序

##### 24.3.4 调整价格

#### 24.4 其他分发方法

##### 24.4.1 ad hoc部署

##### 24.4.2 企业部署

#### 24.5 总结

#### 24.6 问与答

#### 24.7 作业

##### 24.7.1 测验

##### 24.7.2 答案

##### 24.7.3 练习

## <<iPad开发入门经典>>

### 编辑推荐

通过阅读雷编著的《iPad开发入门经典》，读者将学会如何为当前最热门的iPad平板电脑创建功能强大的应用程序。

本书采用直观、循序渐进的方法，引导读者掌握开发iPad应用程序所需要的每项技能和技术。读者将学习如何设置Xcode开发环境。

以充分利用iPad屏幕创建可触摸界面；如何集成地图和多媒体来提升软件的可靠性和性能。

本书每章内容都建立在已学的知识之上，即使读者没有任何iPad开发经验。

也可以通过本书，走向成功的坚实道路。



<<iPad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>