

<<iOS 4实战>>

图书基本信息

书名：<<iOS 4实战>>

13位ISBN编号：9787115275172

10位ISBN编号：7115275173

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）哈灵顿 等著，袁国忠 译

页数：422

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>

<<iOS 4实战>>

内容概要

本书是针对iOS SDK 4.3编写的实用指南，介绍了从设置开发环境到开发完美商业iOS应用程序的整个过程，并提供了丰富的iPad和iPhone应用程序示例和解决方案。

全书包括22章和4个附录，涵盖开发环境设置、Objective-C、Xcode、视图控制器、事件和操作、数据输入和存储、多媒体、定位、对等通信、地图、程序内购买、iAd、本地和推送通知、多任务等多个主题。

本书由浅入深，语言简洁，示例丰富，可帮助读者迅速掌握开发iOS应用程序所需的基本知识，既适合没有任何编程经验的新手阅读，又可供有志于从事iOS开发的人员参考。

<<iOS 4实战>>

书籍目录

第1章 iOS 4简介

- 1.1 人人为我，我为人人：iOS平台
- 1.2 理解iPhone和iPad的触摸式交互
- 1.3 为使用SDK做准备
 - 1.3.1 安装SDK
 - 1.3.2 剖析SDK
- 1.4 iOS简介
 - 1.4.1 剖析iOS
 - 1.4.2 iOS的对象层次结构
 - 1.4.3 窗口和视图
- 1.5 iOS方法
 - 1.5.1 创建对象
 - 1.5.2 内存管理
 - 1.5.3 事件响应
 - 1.5.4 生命周期管理
- 1.6 如何将想法变成应用程序
 - 1.6.1 一览表
 - 1.6.2 您的应用程序属于哪一类
 - 1.6.3 利用应用程序赚钱
- 1.7 小结

第2章 学习Objective-C

- 2.1 Objective-C简介
- 2.2 消息
 - 2.2.1 带参数的消息
 - 2.2.2 嵌套的消息
 - 2.2.3 消息接收方
- 2.3 类定义
 - 2.3.1 接口
 - 2.3.2 实现
 - 2.3.3 对象实例化
- 2.4 属性
 - 2.4.1 属性的用途
 - 2.4.2 设置属性
 - 2.4.3 使用存取器
 - 2.4.4 句点语法
 - 2.4.5 属性的复杂度
- 2.5 @编译指令
- 2.6 类别和协议
 - 2.6.1 类别
 - 2.6.2 协议
- 2.7 Objective-C总结
- 2.8 小结

第3章 使用Xcode 4

<<iOS 4实战>>

- 3.1 Xcode 4简介
- 3.2 使用Xcode 4创建应用程序HelloWorld
 - 3.2.1 新建项目
 - 3.2.2 熟悉工作区窗口
- 3.3 详细查看导航区中的文件
 - 3.3.1 文件夹HelloWorld
 - 3.3.2 文件夹Frameworks和Product
 - 3.3.3 在Xcode中生成并运行应用程序
 - 3.3.4 为应用程序HelloWorld编写代码
- 3.4 在Xcode 4中使用Interface Builder
 - 3.4.1 剖析Interface Builder
 - 3.4.2 创建应用程序AppleStock
- 3.5 小结

第4章 Xcode与调试

- 4.1 在Xcode中创建新类
 - 4.1.1 创建新类
 - 4.1.2 头文件
 - 4.1.3 源代码文件
 - 4.1.4 使用新创建的类
- 4.2 使用Interface Builder创建对象
 - 4.2.1 创建新的nib文件
 - 4.2.2 初始化Interface Builder对象
 - 4.2.3 访问.xib文件
 - 4.2.4 更多Xcode使用技巧
- 4.3 调试器和Instruments
 - 4.3.1 Fix-it功能
 - 4.3.2 分析
 - 4.3.3 调试器要点
 - 4.3.4 在Xcode中运行Instruments
- 4.4 小结

第5章 基本视图控制器

- 5.1 视图控制器家族
- 5.2 标准视图控制器
 - 5.2.1 剖析视图控制器
 - 5.2.2 创建视图控制器
 - 5.2.3 再创建一个视图控制器
 - 5.2.4 创建视图控制器界面
 - 5.2.5 使用视图控制器
- 5.3 表视图控制器
 - 5.3.1 剖析表视图控制器
 - 5.3.2 创建表视图控制器
 - 5.3.3 创建表界面
 - 5.3.4 使用表视图控制器
- 5.4 小结

<<iOS 4实战>>

第6章 监视事件和操作

- 6.1 事件简介
 - 6.1.1 响应者链
 - 6.1.2 触摸和事件
- 6.2 触摸示例：事件报告器
 - 6.2.1 在Interface Builder中创建对象
 - 6.2.2 为捕获触摸事件准备视图
 - 6.2.3 控制事件
- 6.3 其他事件功能
 - 6.3.1 调控事件
 - 6.3.2 其他事件方法和属性
- 6.4 操作简介
 - 6.4.1 UIControl对象
 - 6.4.2 控件事件和操作
 - 6.4.3 使用addTarget:action:forControlEvents:
- 6.5 在应用程序中添加按钮
 - 6.5.1 使用addTarget:action:forControlEvents:
 - 6.5.2 使用IBAction
- 6.6 其他操作功能
 - 6.6.1 使用UITextField接受文本输入
 - 6.6.2 使用UISlider让用户选择值
 - 6.6.3 结合使用TextField和Slider
 - 6.6.4 轻松使用操作
 - 6.6.5 使用操作
- 6.7 通知简介
- 6.8 小结

第7章 高级视图控制器

- 7.1 选项卡栏视图控制器
 - 7.1.1 剖析选项卡栏视图控制器
 - 7.1.2 创建选项卡栏视图控制器
 - 7.1.3 创建选项卡栏界面
 - 7.1.4 使用选项卡栏控制器
- 7.2 导航控制器
 - 7.2.1 剖析导航控制器
 - 7.2.2 创建导航控制器
 - 7.2.3 完善导航控制器
 - 7.2.4 使用导航控制器
- 7.3 使用翻页控制器
- 7.4 分割视图控制器
 - 7.4.1 创建分割视图控制器
 - 7.4.2 设置分割视图控制器
 - 7.4.3 使用分割视图控制器
 - 7.4.4 调整界面使其适合纵向和横向模式
- 7.5 弹出框和模态视图控制器
 - 7.5.1 创建弹出框视图控制器
 - 7.5.2 创建模态视图控制器

<<iOS 4实战>>

7.6 在通用应用程序中组合使用不同类型的视图控制器

7.6.1 设计可在iPhone和iPad上运行的通用应用程序

7.6.2 合并视图控制器

7.7 小结

第8章 数据：操作、首选项和文件

8.1 接受用户数据

8.2 维护用户首选项

8.2.1 创建自己的首选项

8.2.2 使用系统设置

8.3 打开文件

8.3.1 访问bundle

8.3.2 访问其他目录

8.3.3 操纵文件

8.3.4 Filesaver：一个UITextView示例

8.4 小结

第9章 数据：高级技术

9.1 使用SQLite

9.1.1 搭建SQLite数据库

9.1.2 访问SQLite

9.1.3 访问SQLite数据库

9.1.4 使用数据库创建导航菜单

9.1.5 扩展这个示例

9.2 访问地址簿

9.2.1 地址簿框架概述

9.2.2 访问地址簿的属性

9.2.3 查询地址簿

9.2.4 使用Address Book UI

9.3 Core Data简介

9.3.1 Core Data背景知识

9.3.2 在应用程序中设置Core Data

9.3.3 初始化Core Data对象

9.3.4 将对象加入数据库

9.3.5 使用Core Data取回、更新和删除对象

9.4 小结

第10章 定位：加速计、位置和指南针

10.1 加速计和朝向

10.1.1 属性orientation

10.1.2 朝向通知

10.2 加速计和移动

10.2.1 访问UIAccelerometer

10.2.2 对UIAcceleration进行分析

10.2.3 检查重力

10.2.4 检查移动

10.2.5 识别简单移动

<<iOS 4实战>>

- 10.3 加速计和手势
 - 10.3.1 使用加速计
 - 10.3.2 手势识别器
- 10.4 深入探讨Core Location
 - 10.4.1 位置类
 - 10.4.2 确定位置和距离的示例
 - 10.4.3 确定海拔高度的示例
 - 10.4.4 使用指南针
 - 10.4.5 获取指南针提供的数据
 - 10.4.6 Core Location和网络
- 10.5 小结

第11章 多媒体：图像和相机

- 11.1 图像简介
 - 11.1.1 加载UIImage
 - 11.1.2 绘制UIImageView
 - 11.1.3 修改图像
- 11.2 使用Core Graphics绘制简单图像
- 11.3 访问照片
 - 11.3.1 使用图像选择器
 - 11.3.2 拍摄照片
 - 11.3.3 保存到相册
- 11.4 Collage：一个图像示例
 - 11.4.1 collageView Controller
 - 11.4.2 templImageView
 - 11.4.3 collageView
 - 11.4.4 进一步探索该示例程序
- 11.5 打印图像
 - 11.5.1 打印流程
 - 11.5.2 模拟打印
 - 11.5.3 创建一个打印图像的应用程序
 - 11.5.4 在模拟器上启动应用程序iPrint
- 11.6 小结

第12章 多媒体：音频及其录制

- 12.1 播放iPod库中的音频
 - 12.1.1 从iPod库获取音频
 - 12.1.2 获取有关MPMediaItem的信息
 - 12.1.3 使用MPMusicPlayer Controller播放多媒体
 - 12.1.4 创建一个简单的多媒体播放器
- 12.2 录制音频
 - 12.2.1 初始化录音器
 - 12.2.2 控制录音器
 - 12.2.3 响应AVAudioRecorder事件
- 12.3 播放声音
 - 12.3.1 初始化AVAudioPlayer
 - 12.3.2 AVAudioPlayerDelegate

<<iOS 4实战>>

- 12.3.3 控制AVAudioPlayer
- 12.4 创建一个简单的音频录制/播放应用程序
 - 12.4.1 使用模板View-Based Application创建一个项目
 - 12.4.2 添加所需的框架
 - 12.4.3 创建操作
 - 12.4.4 创建界面
 - 12.4.5 设置录音器并实现操作
- 12.5 拍摄、播放和访问视频
- 12.6 小结

第13章 图形：Quartz、Core Animation和OpenGL

- 13.1 Quartz 2D简介
- 13.2 Quartz上下文
 - 13.2.1 绘制到UIView
 - 13.2.2 绘制到位图
- 13.3 绘制路径
 - 13.3.1 终止路径
 - 13.3.2 绘制矩形
- 13.4 设置图形状态
 - 13.4.1 设置颜色
 - 13.4.2 变换
 - 13.4.3 设置剪切路径
 - 13.4.4 其他设置
 - 13.4.5 管理状态
- 13.5 Quartz高级绘画技术
 - 13.5.1 绘制渐变
 - 13.5.2 绘制图像
 - 13.5.3 绘制文本
 - 13.5.4 未涉及的主题
- 13.6 一个在图片上绘画的示例
 - 13.6.1 视图控制器PhotoDraw
 - 13.6.2 视图drawView
 - 13.6.3 扩展该示例
- 13.7 Core Animation简介
 - 13.7.1 Core Animation基础
 - 13.7.2 为使用Core Animation做准备
 - 13.7.3 创建简单的隐式动画
 - 13.7.4 创建简单的显式动画
- 13.8 OpenGL简介
- 13.9 小结

第14章 Web视图和网络协议

- 14.1 网络协议层次结构
- 14.2 底层联网技术
- 14.3 使用URL
 - 14.3.1 创建NSURL
 - 14.3.2 创建NSURL Request

<<iOS 4实战>>

- 14.3.3 手工操纵HTML数据
- 14.4 使用UIWebView
 - 14.4.1 填充Web视图
 - 14.4.2 管理Web视图委托
 - 14.4.3 一个Web视图示例
- 14.5 解析XML
 - 14.5.1 使用NSXMLParser
 - 14.5.2 充当委托
 - 14.5.3 创建一个RSS阅读器
 - 14.5.4 一个获取海拔高度的Core Location示例
- 14.6 以POST方式请求网页
 - 14.6.1 手工发出POST请求
 - 14.6.2 提交表单
- 14.7 访问社交网络
 - 14.7.1 使用Web协议
 - 14.7.2 使用TouchJSON
- 14.8 小结

第15章 使用Game Kit建立对等连接

- 15.1 Game Kit概述
- 15.2 使用对等体选择器创建对等应用程序
 - 15.2.1 使用Apple的内置对等体选择器
 - 15.2.2 实现GKSessionDelegate定义的方法
 - 15.2.3 在对等体之间收发数据
- 15.3 创建一个多玩家乒乓球游戏
 - 15.3.1 创建项目
 - 15.3.2 创建头文件
 - 15.3.3 创建界面
 - 15.3.4 初始化游戏
 - 15.3.5 设置对等体选择器并建立连接
 - 15.3.6 实现收发数据的方法
 - 15.3.7 游戏循环
 - 15.3.8 用户交互
- 15.4 小结

第16章 在iPhone和iPad上使用Event Kit

- 16.1 Event Kit概述
 - 16.1.1 将Event Kit框架加入项目
 - 16.1.2 Event Kit类
- 16.2 以编程方式在日历中添加事项
 - 16.2.1 在应用程序Birthday中添加所需的框架
 - 16.2.2 在日历中加入事项
- 16.3 使用事项编辑视图控制器创建事项
- 16.4 取回事项
 - 16.4.1 使用谓词取回事项
 - 16.4.2 使用事项编辑视图控制器显示事项
- 16.5 使用GCD取回事项

<<iOS 4实战>>

- 16.5.1 Grand Central Dispatch概述
- 16.5.2 使用GCD取回事项
- 16.6 小结

第17章 本地通知服务和推送通知服务

- 17.1 本地通知和推送通知是什么
- 17.2 实现本地通知
- 17.3 Apple推送通知系统概述
- 17.4 为使用推送通知做准备
 - 17.4.1 创建证书
 - 17.4.2 创建供应配置文件
 - 17.4.3 处理推送通知的代码
 - 17.4.4 准备音频文件
- 17.5 使用PHP创建推送通知提供器
 - 17.5.1 创建SSL证书
 - 17.5.2 实现PHP推送通知提供器
- 17.6 小结

第18章 框架Map Kit

- 18.1 在应用程序中添加地图视图
 - 18.1.1 使用Interface Builder添加地图
 - 18.1.2 以编程方式添加地图视图
 - 18.1.3 控制地图
- 18.2 反向地理编码
- 18.3 标注地图
 - 18.3.1 添加基本的地图标注
 - 18.3.2 添加自定义地图标注
- 18.4 小结

第19章 使用Store Kit实现程序内购买

- 19.1 设置沙箱测试环境
 - 19.1.1 创建iTunes测试用户
 - 19.1.2 添加商品
- 19.2 创建简单的商店界面
 - 19.2.1 创建演示程序
 - 19.2.2 添加商店界面
 - 19.2.3 创建壁纸商品
 - 19.2.4 Store Kit支付
- 19.3 小结

第20章 利用iAd赚钱

- 20.1 在应用程序中添加横幅广告
 - 20.1.1 创建一个包含横幅广告视图的简单应用程序
 - 20.1.2 添加横幅广告视图
- 20.2 同时支持横向和纵向模式
- 20.3 如何处理广告下载错误
 - 20.3.1 将委托添加到ADBannerView的视图控制器中

<<iOS 4实战>>

- 20.3.2 模拟事件处理
- 20.4 在应用程序中显示真实广告
- 20.5 小结

- 第21章 多任务简介
 - 21.1 多任务概述
 - 21.1.1 应用程序的生命周期
 - 21.1.2 如何启用多任务
 - 21.2 后台状态
 - 21.2.1 理解后台状态
 - 21.2.2 禁止进入后台状态
 - 21.3 使用快速应用程序切换
 - 21.3.1 创建一个支持快速应用程序切换的应用程序
 - 21.3.2 在视图控制器中更新用户界面
 - 21.4 在后台完成任务
 - 21.4.1 任务完成API
 - 21.4.2 在后台完成任务
 - 21.5 在后台监视位置变更
 - 21.5.1 后台位置服务概述
 - 21.5.2 监视重大位置变更
 - 21.5.3 监视基于区域的位置变更
 - 21.6 小结

- 第22章 深入探讨多任务
 - 22.1 使用位置监视服务
 - 22.1.1 在应用程序恢复运行时更新用户界面
 - 22.1.2 启用重大位置变更服务
 - 22.2 使用框架Audio Toolbox创建音频播放应用程序
 - 22.3 启用后台音频播放
 - 22.3.1 在文件Info.plist中添加UIBackgroundModes键
 - 22.3.2 处理遥控事件
 - 22.4 创建后台播放音频的应用程序
 - 22.5 小结

- 附录A iOS类参考
 - A.1 框架UIKit中的类
 - A.2 框架Foundation中的类
 - A.3 其他类
- 附录B 外部资源和参考资料
- 附录C 发布应用程序
 - C.1 向Apple注册
 - C.2 在设备上运行
 - C.3 为通过App Store发布做准备
- 附录D 让应用程序能在iPad上运行
 - D.1 配置Xcode
 - D.2 修改Info.plist以支持多种朝向
 - D.3 添加iPad特有的界面元素
 - D.4 修改视图以用于iPad

D.5 支持多种朝向

章节摘录

版权页:iPhone和iPad提供的用户体验令人难忘,它非常直观,即使是新手,在没有用户手册的情况下也能够使用,这样的技术实在罕见。

Ios向开发人员提供了完整的平台,拥有庞大的全球市场和集成的分发场——App Store。

Ios SDK提供了丰富的API,让开发人员能够将美妙的想法变成杀手级应用程序,而Ios4新做的改进让开发人员能够更快、更轻松地创建应用程序。

本章将首先简要地介绍Ios4,然后介绍重要的iPhone、iPad和iPod Touch规范。

将对Ios进行剖析,包括框架框架、窗口、视图和方法;还将介绍事件、内存管理、生命周期管理,并提供成功地开发应用程序的技巧。

编辑推荐

《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》由人民邮电出版社出版。

iOS 4的SDK新增了一些强大的功能,比如多任务、GCD、代码块和IAd。

随着Xcode 4的发布,即使读者之前不熟悉Objective-C。

如果使用它进行编程,也会比以往任何时候都容易。

哈灵顿等编著的《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》是针对Xcode 4编写的详尽实用指南,介绍了从设置开发环境到编写代码和开发完美iOS商业应用程序在内的整个过程。

书中提供了大量示例,包括聊天客户端、视频游戏、交互性地图和后台播放音频。

读者还将学习如何在现有的iOS 3应用程序中使用iOS 4新增的功能。

通过《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》的学习,读者将会成为一名技术全面的iOS 4开发人员。

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>