

<<iOS 5应用开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iOS 5应用开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787115282873

10位ISBN编号：7115282870

出版时间：2012-7

出版时间：John Ray、袁国忠 人民邮电出版社 (2012-07出版)

作者：John Ray

页数：572

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 5应用开发入门经典>>

### 内容概要

《入门经典系列：iOS 5应用开发入门经典（第3版）》基于Apple最新发布的iOS 5.0编写，循序渐进地介绍了从事iOS开发所需的基本知识，包括使用Xcode、Objective-C和Cocoa Touch等开发工具，设计及美化用户界面，多场景故事板、切换和弹出框，导航控制器和选项卡栏控制器，使用表视图和分割视图导航结构化数据，读写和显示数据，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，使用加速计和陀螺仪检测运动和朝向，创建通用应用程序，编写支持后台处理的应用程序，跟踪和调试应用程序等主题。

《入门经典系列：iOS 5应用开发入门经典（第3版）》通过简洁的语言和详细的步骤，帮助读者迅速掌握开发iOS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iOS开发的人员参考。

<<iOS 5应用开发入门经典>>

作者简介

作者:(美)Ray

## 书籍目录

目 录	第1章 为开发准备好系统和iOS设备	11.1 欢迎进入iOS平台	11.1.1 iOS设备	11.1.2 显示屏和图形	21.1.3 应用程序资源约束	31.1.4 连接性	31.1.5 输入和反馈	41.2 成为iOS开发人员
	41.2.1 加入Apple开发人员计划	41.2.2 安装iOS开发工具	71.3 创建开发供应配置文件	81.3.1 什么是开发供应配置文件	91.3.2 配置用于测试的设备	91.4 运行第一个iOS应用程序	111.5 开发技术概述	131.5.1 Apple开发套件
	131.5.2 Objective-C	141.5.3 CoCooa Touch	141.5.4 模型-视图-控制器	141.6 进一步探索	141.7 小结	141.8 问与答	151.9 作业	151.9.1 测验
	151.9.2 答案	151.9.3 练习	16第2章 Xcode和iOS模拟器简介	172.1 使用Xcode	172.1.1 创建和管理项目	182.1.2 删除文件和资源	232.1.3 编辑和导航代码	242.1.4 生成应用程序
	302.1.5 管理项目属性	332.2 使用iOS模拟器	372.2.1 在模拟器中启动应用程序	382.2.2 模拟多点触摸事件	392.2.3 旋转模拟的设备	402.2.4 模拟其他情况	402.3 进一步探索	422.4 小结
	422.5 问与答	422.6 作业	422.6.1 测验	422.6.2 答案	432.6.3 练习	43第3章 探索Apple平台语言Objective-C	443.1 面向对象编程和Objective-C	443.1.1 什么是面向对象编程
	453.1.2 面向对象编程术语	463.1.3 什么是Objective-C	473.2 探索Objective-C文件结构	473.2.1 头文件/接口文件	483.2.2 实现文件	523.2.3 自动生成的结构	543.3 Objective-C编程基础	543.3.1 声明变量
	553.3.2 分配和初始化对象	563.3.3 使用方法及发送消息	573.3.4 表达式和决策	593.4 内存管理和ARC	633.4.1 旧方式:保留并释放对象	633.4.2 新方式:自动引用计数	633.5 进一步探索	643.6 小结
	653.7 问与答	653.8 作业	663.8.1 测验	663.8.2 答案	663.8.3 练习	66第4章 Cocoa Touch内幕	674.1 Cocoa Touch是什么	674.1.1 冷静面对大量的功能
	684.1.2 年轻而成熟	684.2 探索iPhone技术层	694.2.1 Cocoa Touch层	694.2.2 多媒体层	704.2.3 核心服务层	714.2.4 核心OS层	724.3 跟踪iOS应用程序的生命周期	734.4 Cocoa基础
	744.4.1 核心应用程序类	744.4.2 数据类型类	764.4.3 界面类	784.5 使用Xcode探索iOS框架	804.5.1 Xcode文档	814.5.2 快速帮助	824.6 进一步探索	844.7 小结
	854.8 问与答	854.9 作业	854.9.1 测验	854.9.2 答案	854.9.3 练习	86第5章 探索Xcode Interface Builder	875.1 了解Interface Builder	875.1.1 Interface Builder采用的方法
	885.1.2 剖析Interface Builder故事板	885.2 创建用户界面	925.2.1 对象库	925.2.2 将对象加入到视图中	935.2.3 使用IB布局工具	945.3 定制界面外观	965.3.1 使用属性检查器	975.3.2 设置辅助功能属性
	985.3.3 测试界面	995.4 连接到代码	1005.4.1 打开项目	1005.4.2 实现概述	1015.4.3 输出口和操作	1015.4.4 对象身份	1065.5 进一步探索	1065.6 小结
	1075.7 问与答	1075.8 作业	1085.8.1 测验	1085.8.2 答案	1085.8.3 练习	108第6章 模型-视图-控制器应用程序设计	1096.1 了解设计模式模型-视图-控制器	1096.1.1 制作意大利面条
	1106.1.2 使用MVC将应用程序设计结构化	1106.2 Xcode如何实现MVC	1116.2.1 视图	1116.2.2 视图控制器	1116.2.3 数据模型	1136.3 使用模板Single View Application	1146.3.1 实现概述	1146.3.2 创建项目
	1156.3.3 规划变量和连接	1186.3.4 设计界面	1216.3.5 创建并连接输出口和操作	1236.3.6 实现应用程序逻辑	1266.3.6 生成应用程序	1276.4 进一步探索	1276.5 小结	1276.6 问与答
	1286.7 作业	1286.7.1 测验	1286.7.2 答案	1286.7.3 练习	129第7章 使用文本、键盘和按钮	1307.1 基本用户输入和输出	1307.1.1 按钮	1307.1.2 文本框和文本视图
	1317.1.3 标签	1317.2 使用文本框、文本视图和按钮	1327.2.1 实现概述	1327.2.2 创建项目	1327.2.3 设计界面	1337.2.4 创建并连接输出口和操作	1417.2.5 实现按钮模板	1437.2.6 隐藏键盘
	1457.2.7 实现应用程序逻辑	1487.2.8 生成应用程序	1497.3 进一步探索	1507.4 小结	1507.5 问与答	1507.6 作业	1517.6.1 测验	1517.6.2 答案
	1517.6.3 练习	151第8章 处理图像、动画、滑块和步进控件	1528.1 用户输入和输出	1528.1.1 滑块	1528.1.2 步进控件	1538.1.3 图像视图	1538.2 创建并管理图像动画、滑块和步进控件	1538.2.1 实现概述
	1548.2.2 创建项目	1548.2.3 设计界面	1558.2.4 创建并连接到输出口和操作	1618.2.5 实现应用程序逻辑	1638.2.6 生成应用程序	1688.3 进一步探索	1698.4 小结	1698.5 问与答
	1698.6 作业	1708.6.1 测验	1708.6.2 答案	1708.6.3 练习	170第9章 使用高级界面对象和视图	1719.1 再谈用户输入和输出	1719.1.1 开关	1719.1.2 分段控件
	1729.1.3 Web视图							

1739.1.4 可滚动的视图 1749.2 使用开关、分段控件和Web视图 1749.2.1 实现概述 1759.2.2 创建项目 1759.2.3 设计界面 1769.2.4 创建并连接输出口和操作 1819.2.5 实现应用程序逻辑 1849.2.6 生成应用程序 1879.3 使用可滚动视图 1879.3.1 实现概述 1889.3.2 创建项目 1889.3.3 设计界面 1899.3.4 创建并连接输出口和操作 1909.3.5 实现应用程序逻辑 1919.3.6 生成应用程序 1929.4 进一步探索 1929.5 小结 1929.6 问与答 1939.7 作业 1939.7.1 测验 1939.7.2 答案 1939.7.3 练习 193第10章 引起用户注意 19410.1 提醒用户 19410.1.1 提醒视图 19510.1.2 操作表 19710.1.3 系统声音服务 19910.2 探索提醒用户的方法 20110.2.1 实现概述 20110.2.2 创建项目 20110.2.3 设计界面 20310.2.4 创建并连接输出口和操作 20410.2.5 实现提醒视图 20510.2.6 实现操作表 21110.2.7 实现提醒音和震动 21310.3 进一步探索 21510.4 小结 21510.5 问与答 21610.6 作业 21610.6.1 测验 21610.6.2 答案 21610.6.3 练习 216第11章 实现多场景和弹出框 21711.1 多场景故事板简介 21711.1.1 术语 21811.1.2 创建多场景项目 21911.1.3 创建切换 22311.1.4 手工控制模态切换 22511.1.5 以编程方式创建模态场景切换 22611.1.6 在场景之间传递数据 22811.2 理解iPad弹出框 23011.2.1 创建弹出框 23111.2.2 创建弹出切换 23111.2.3 手工显示弹出框 23311.2.4 响应用户关闭弹出框 23311.2.5 以编程方式创建并显示弹出框 23511.3 使用模态切换 23811.3.1 实现概述 23811.3.2 创建项目 23811.3.4 设计界面 24011.3.5 创建模态切换 24111.3.6 创建并连接输出口和操作 24211.3.7 实现应用程序逻辑 24311.3.8 生成应用程序 24411.4 使用弹出框 24511.4.1 创建项目 24511.4.2 设计界面 24511.4.3 创建弹出切换 24611.4.4 创建并连接输出口 24711.4.5 实现应用程序逻辑 24711.4.6 生成应用程序 24911.5 进一步探索 24911.6 小结 24911.7 问与答 24911.8 作业 25011.8.1 测验 25011.8.2 答案 25011.8.3 练习 250第12章 使用工具栏和选择器做出选择 25112.1 了解工具栏 25112.2 探索选择器 25412.2.1 日期选择器 25512.2.2 选择器视图 25612.3 使用日期选择器 26012.3.1 实现概述 26112.3.2 创建项目 26112.3.3 设计界面 26212.3.4 创建切换 26312.3.5 创建并连接输出口和操作 26412.3.6 实现场景切换逻辑 26512.3.7 实现日期计算逻辑 26812.3.8 生成应用程序 27112.4 实现自定义选择器 27212.4.1 实现概述 27212.4.2 创建项目 27212.4.3 设计界面 27412.4.4 创建切换 27512.4.5 创建并连接输出口和操作 27612.4.6 实现场景切换逻辑 27612.4.7 实现自定义选择器视图 27812.4.8 生成应用程序 28412.5 进一步探索 28412.6 小结 28512.7 问与答 28512.8 作业 28612.8.1 测验 28612.8.2 答案 28612.8.3 练习 286第13章 使用导航控制器和选项卡栏控制器 28713.1 高级视图控制器 28713.2 探索导航控制器 28913.2.1 导航栏、导航项和栏按钮项 28913.2.2 在故事板中使用导航控制器 29013.2.3 在导航场景之间共享数据 29213.3 了解选项卡栏控制器 29313.3.1 选项卡栏和选项卡栏项 29313.3.2 在故事板中使用选项卡栏控制器 29413.3.3 在选项卡栏控制器管理的场景之间共享数据 29613.4 使用导航控制器 29713.4.1 实现概述 29713.4.2 创建项目 29713.4.3 创建压入切换 29913.4.4 设计界面 30013.4.5 创建并连接输出口和操作 30113.4.6 实现应用程序逻辑 30213.4.7 生成应用程序 30313.5 使用选项卡栏控制器 30313.5.1 实现概述 30413.5.2 创建项目 30413.5.3 创建选项卡栏关系 30513.5.4 设计界面 30613.5.5 创建并连接输出口和操作 30713.5.6 实现应用程序逻辑 30813.5.7 生成应用程序 31013.6 进一步探索 31013.7 小结 31113.8 问与答 31113.9 作业 31213.9.1 测验 31213.9.2 答案 31213.9.3 练习 312第14章 使用表视图和分割视图控制器导航数据 31314.1 了解表视图 31314.1.1 表视图的外观 31414.1.2 表单元格 31414.1.3 添加表视图 31514.2 探索分割视图控制器(仅适用于iPad) 32014.2.1 实现分割视图控制器 32114.2.2 模板Master-DetailApplication 32214.3 一个简单的表视图应用程序 32314.3.1 实现概述 32314.3.2 创建项目 32314.3.3 设计界面 32414.3.4 连接输出口delegate和dataSource 32514.3.5 实现应用程序逻辑 32614.3.6 生成应用程序 33114.4 创建基于主-从视图的应用程序 33114.4.1 实现概述 33114.4.2 创建项目 33214.4.3 调整iPad界面 33314.4.4 调整iPhone界面 33514.4.5 实现应用程序数据源 33614.4.6 实现主视图控制器 33914.4.7 实现细节视图控制器 34114.4.8 修复细节视图控制器引用问题 34214.4.9 生成应用程序 34314.5 进一步探索 34314.6 小结 34414.7 问与答 34414.8 作业 34414.8.1 测验 34414.8.2 答案 34514.8.3 练习 345第15章 读写应用程序数据 34615.1 iOS



应用程序和数据存储 34615.2 数据存储方式 34815.2.1 用户默认设置 34815.2.2 设置束  
 34915.2.3 直接访问文件系统 35115.3 创建隐式首选项 35415.3.1 实现概述 35415.3.2 创建项目  
 35415.3.3 创建界面 35515.3.4 创建并连接输出和操作 35615.3.5 实现应用程序逻辑  
 35715.3.6 生成应用程序 35915.4 实现系统设置 36015.4.1 实现概述 36015.4.2 创建项目  
 36015.4.3 设计界面 36115.4.4 创建并连接输出 36215.4.5 创建设置束 36215.4.6 实现应用  
 程序逻辑 36815.4.7 生成应用程序 36915.5 实现文件系统存储 36915.5.1 实现概述 37015.5.2  
 创建项目 37015.5.3 设计界面 37015.5.4 创建并连接输出和操作 37115.5.5 实现应用程序逻辑  
 37315.6 进一步探索 37615.7 小结 37615.8 问与答 37715.9 作业 37715.9.1 测验  
 37715.9.2 答案 37715.9.3 练习 377第16章 创建可旋转及调整大小的用户界面 37916.1 可旋  
 转和调整大小的界面 37916.1.1 启用界面旋转 38016.1.2 设计可旋转和调整大小的界面 38116.2  
 使用Interface Builder创建可旋转和调整大小的界面 38216.2.1 实现概述 38316.2.2 创建项目  
 38316.2.3 设计灵活的界面 38316.2.4 生成应用程序 38616.3 旋转时调整控件的框架 38716.3.1  
 实现概述 38716.3.2 创建项目 38716.3.3 设计界面 38716.3.4 创建并连接输出 39016.3.5  
 实现应用程序逻辑 39116.3.6 生成应用程序 39216.4 旋转时切换视图 39216.4.1 实现概述  
 39216.4.2 创建项目 39316.4.3 设计界面 39316.4.4 创建并连接输出 39516.4.5 实现应用程  
 序逻辑 39616.4.6 生成应用程序 39716.5 进一步探索 39816.6 小结 39816.7 问与答 39816.8  
 作业 39816.8.1 测验 39816.8.2 答案 39916.8.3 练习 399第17章 使用复杂的触摸和手势  
 40017.1 多点触摸手势识别 40017.2 使用手势识别器 40317.2.1 实现概述 40317.2.2 创建项  
 目 40317.2.3 设计界面 40517.2.4 给视图添加手势识别器 40617.2.5 创建并连接输出和操作  
 40917.2.6 实现应用程序逻辑 41117.2.7 生成应用程序 41717.3 进一步探索 41717.4 小结  
 41717.5 问与答 41817.6 作业 41817.6.1 测验 41817.6.2 答案 41817.6.3 练习 418第18章  
 检测朝向和移动 41918.1 理解运动硬件 41918.1.1 加速计 42018.1.2 陀螺仪 42018.2 访问  
 朝向和运动数据 42218.2.1 通过UIDevice请求朝向通知 42218.2.2 使用Core Motion读取加速计和陀  
 螺仪数据 42218.3 检测朝向 42418.3.1 实现概述 42418.3.2 创建项目 42418.3.3 设计界面  
 42518.3.4 创建并连接输出 42518.3.5 实现应用程序逻辑 42618.3.6 生成应用程序 42718.4  
 检测倾斜和旋转 42818.4.1 实现概述 42818.4.2 创建项目 42818.4.3 设计界面 42918.4.4 创建  
 并连接输出和操作 43018.4.5 实现应用程序逻辑 43118.4.6 生成应用程序 43618.5 进一步探  
 索 43718.6 小结 43718.7 作业 43818.7.1 测验 43818.7.2 答案 43818.7.3 练习 438第19章  
 使用多媒体 43919.1 探索多媒体 43919.1.1 MediaPlayer框架 44019.1.2 AV Foundation框架  
 44519.1.3 图像选择器 44719.1.4 Core Image框架 45019.2 创建用于练习使用多媒体的应用程序  
 45119.2.1 实现概述 45119.2.2 创建项目 45119.2.3 设计界面 45319.2.4 创建并连接输出和  
 操作 45419.2.5 实现电影播放器 45519.2.6 实现音频录制和播放 45819.2.7 使用照片库和相机  
 46419.2.8 实现Core Image滤镜 46619.2.9 访问并播放音乐库 46819.3 进一步探索 47419.4 小  
 结 47519.5 问与答 47519.6 作业 47519.6.1 测验 47519.6.2 答案 47619.6.3 练习 476第20  
 章 与其他应用程序交互 47720.1 应用程序集成 47720.1.1 地址簿 47720.1.2 电子邮件  
 48120.1.3 使用Twitter发送推特信息 48320.1.4 地图功能 48420.2 使用地址簿、电子邮件  
 、Twitter和地图 48720.2.1 实现概述 48720.2.2 创建项目 48720.2.3 设计界面 48820.2.4 创建  
 并连接输出和操作 48920.2.5 实现地址簿逻辑 49020.2.6 实现地图逻辑 49420.2.7 实现电子邮  
 件逻辑 49720.2.8 实现Twitter逻辑 49920.2.9 生成应用程序 50020.3 进一步探索 50020.4 小结  
 50120.5 问与答 50120.6 作业 50120.6.1 测验 50120.6.2 答案 50120.6.3 练习 501第21章  
 实现定位服务 50221.1 理解Core Location 50221.2 创建支持定位的应用程序 50821.2.1 实现概  
 述 50821.2.2 创建项目 50821.2.3 设计视图 50921.2.4 创建并连接输出 51021.2.5 实现应用  
 程序逻辑 51121.2.6 生成应用程序 51421.3 理解磁性指南针 51521.3.1 实现概述 51521.3.2 创  
 建项目 51521.3.3 修改用户界面 51621.3.4 创建并连接输出 51721.3.5 修改应用程序逻辑  
 51721.3.6 生成应用程序 52121.4 进一步探索 52221.5 小结 52221.6 问与答 52221.7 作业  
 52321.7.1 测验 52321.7.2 答案 52321.7.3 练习 523第22章 创建支持后台处理的应用程序  
 52422.1 理解iOS后台处理 52422.1.1 后台处理类型 52522.1.2 支持后台处理的应用程序的生命

周期 52622.2 禁用后台处理 52822.3 处理后台挂起 52822.4 实现本地通知 52922.4.1 常用的通知属性 53022.4.2 创建和调度通知 53022.5 使用任务特定的后台处理 53222.5.1 修改应用程序Cupertino以支持在后台播放音频 53222.5.2 使用声音指示前往库珀蒂诺的方向 53422.5.3 添加后台模式键 53722.6 完成长时间运行的后台任务 53722.6.1 实现概述 53822.6.2 创建项目 53822.6.3 设计界面 53822.6.4 创建并连接输出口 53922.6.5 实现应用程序逻辑 53922.6.6 启用后台任务处理 54122.6.7 生成应用程序 54222.7 进一步探索 54222.8 小结 54322.9 问与答 54322.10 作业 54322.10.1 测验 54322.10.2 答案 54322.10.3 练习 543第23章 创建通用应用程序 54423.1 开发通用应用程序 54423.1.1 理解通用模板 54523.1.2 通用应用程序设置方面的不同 54623.2 创建通用应用程序：方法1 54723.2.1 实现概述 54823.2.2 创建项目 54823.2.3 设计界面 54823.2.4 创建并连接输出口 54923.2.5 实现应用程序逻辑 55023.2.6 生成应用程序 55023.3 创建通用应用程序：方法2 55123.3.1 创建项目 55123.3.2 设计界面 55323.3.3 创建并连接输出口 55323.3.4 实现应用程序逻辑 55423.3.5 生成应用程序 55423.4 使用多个目标 55423.4.1 将iPhone目标转换为iPad目标 55523.4.2 将iPad目标转换为iPhone目标 55523.5 进一步探索 55623.6 小结 55623.7 问与答 55723.8 作业 55723.8.1 测验 55723.8.2 答案 55723.8.3 练习 557第24章 应用程序跟踪和调试 55824.1 使用NSLog提供即时反馈 55824.2 使用Xcode调试器 56024.2.1 设置断点及单步执行代码 56224.2.2 使用调试导航器 57024.3 进一步探索 57124.4 小结 57124.5 问与答 57224.6 作业 57224.6.1 测验 57224.6.2 答案 57224.6.3 练习 572

## <<iOS 5应用开发入门经典>>

### 编辑推荐

美国John Ray编著的《iOS5应用开发入门经典》通过阅读本书，读者将学会如何为当今最热门的移动设备(iPhone和iPad)创建功能强大的应用程序。

本书采用直观、循序渐进的方法，引导读者掌握从设置iOS开发环境以创建卓越的用户界面，到检测设备的运动以编写多任务应用程序在内的所有技巧和技术。

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iOS开发经验，也可以通过本书。走向成功的坚实道路。



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>