

<<iOS5编程揭秘>>

图书基本信息

书名：<<iOS5编程揭秘>>

13位ISBN编号：9787302287971

10位ISBN编号：730228797X

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：杨正洪，郑齐心，郭晨 编著

页数：682

字数：1114000

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>

<<iOS5编程揭秘>>

内容概要

iOS是苹果公司为iPhone.iPad等移动设备量身打造的轻量级操作系统。

《iOS5编程揭秘：iPhone与iPad应用开发入门》围绕苹果公司最新的开发平台iOS SDK5，使用最新的开发工具Xcode，手把手地引导读者开发iPhone及iPad应用程序。

《iOS5编程揭秘：iPhone与iPad应用开发入门》共21章，分别讲述了开发环境搭建、Objective-C语言基础、Objective-C类、继承和协议、内存管理和ARC、iOS开发模式、视图和绘图、视图控制器和模式视图、导航控制器和标签栏控制器、滚动视图和表视图、iPad应用和拆分视图、视图上的控件、音频和视频编程、照片和网络编程、GPs，地图，日历，通讯录编程、图层、动画、触摸和手势编程、游戏和设备间通信.iOS数据的存储和读取以及有关应用开发的高级内容等。

本书语言通俗易懂，内容由浅入深，不管是新手还是有经验的开发人员都能从本书中获益。读者在学习后能够独立开发、运行在iPhone和iPad上的应用程序。

作者简介

杨正洪，毕业于美国StateUniversityofNewYorkatStonyBrook，在美国硅谷工作10多年，也是华中科技大学客座教授。

杨先生担任7国内多家公司的首席技术顾问、研究院院长、董事、总裁等职杨先生是国内知名移动互联网专家，实施了环保行业和公安行业的“云计算+手机”的移动云平台和移动应用，并在清华大学出版社出版了《Objective-C程序设计》、《iPad应用开发指南》和《iPhone4应用程序开发入门与实战》等多本书籍。

书籍目录

第1章 初识iOS开发

- 1.1 iPhone/iPad手机应用
- 1.2 iOS5操作系统
- 1.3 安装Xcode
- 1.4 编写第一个iOS应用
 - 1.4.1 创建一个新Xcode项目
 - 1.4.2 在iPhone模拟器上运行第一个应用程序
- 1.5 熟悉Xcode界面
 - 1.5.1 导航窗格
 - 1.5.2 工具窗格
 - 1.5.3 编辑窗格
 - 1.5.4 目标窗格
- 1.6 Xcode项目结构
- 1.7 nib编辑界面
 - 1.7.1 界面的组成
 - 1.7.2 设计用户界面
- 1.8 应用启动过程
- 1.9 Xcode帮助文档

第2章 Objective-C语言基础

- 2.1 Objective-C程序结构
 - 2.1.1 接口和实现文件
 - 2.1.2 编译器
- 2.2 面向对象的编程
 - 2.2.1 类和实例
 - 2.2.2 消息和方法
 - 2.2.3 实例变量
 - 2.2.4 创建实例的三种方法
- 2.3 数据类型
 - 2.3.1 常见数据类型
 - 2.3.2 字符串
 - 2.3.3 结构体
 - 2.3.4 id类型
 - 2.3.5 BOOL
 - 2.3.6 SEL
 - 2.3.7 ClaSS
 - 2.3.8 nil和Nil
 - 2.3.9 指针
 - 2.3.10 数组
- 2.4 操作符和控制语句
- 2.5 输入和输出数据
- 2.6 block

第3章 Objective-C类

- 3.1 类的通用格式
- 3.2 声明对象和对象初始化
- 3.3 变量

<<iOS5编程揭秘>>

- 3.3.1 局部变量、全局变量和实例变量
- 3.3.2 理解static
- 3.3.3 变量的存储类别
- 3.4 @property和@synthesize
- 3.5 多输入参数的方法
- 3.6 异常处理
- 3.7 线程
 - 3.7.1 线程创建与启动
 - 3.7.2 线程同步
 - 3.7.3 线程间通信
- 3.8 Singleton
- 3.9 基础框架类
 - 3.9.1 NSString
 - 3.9.2 NSDate
 - 3.9.3 NSNumber
 - 3.9.4 NSData
 - 3.9.5 NSArray和NSMutableArray
 - 3.9.6 NSSet
 - 3.9.7 NSDictionary和NSMutableDictionary
 - 3.9.8 属性列表
 - 3.9.9 NSObject探究
- 3.10 存取器
- 第4章 继承和协议
 - 4.1 继承
 - 4.2 方法重写
 - 4.3 方法重载
 - 4.4 多态和super
 - 4.5 抽象类
 - 4.6 动态方法调用
 - 4.7 访问控制
 - 4.8 类别
 - 4.9 协议
 - 4.10 可选的方法
- 第5章 内存管理和ARC
- 第6章 iOS开发模式
- 第7章 视图和绘图
- 第8章 视图控制器和模态视图
- 第9章 导航控制器和标签栏控制器
- 第10章 滚动视图和表视图
- 第11章 iPad应用和拆分视图
- 第12章 视图上的控件
- 第13章 音频和视频编程
- 第14章 照片和网络编程
- 第15章 GPS、地图、日历和通讯录编程
- 第16章 图层
- 第17章 动画
- 第18章 触摸和手势编程

第19章 游戏和设备间通信

第20章 iOS数据的存储和读取

第21章 高级内容

章节摘录

版权页：插图：2.导航栏 一个导航栏（UINavigationController）是一个矩形视图，它显示左条目、中条目 and 右条目。

它出现在顶部，一般情况下，中条目是一个标题。

一个导航栏实现一个内部的导航条目（UINavigationControllerItem）的栈，它由一个导航条目开始，然后将另一个导航条目压进栈，然后可以让该导航条目出栈（从而从栈中删除它），或者再一次将另一个条目压进栈。

因此，某个导航条目是栈中的顶条目（topItem）。

除非顶条目是栈中的唯一条目，否则还有一个导航条目是back条目（backItem）。

栈的状态反映在导航栏的界面中。

导航栏的中心信息来自顶条目，它的左边信息来自back条目。

因此，中心告诉用户当前是什么条目，左边一般有一个按钮，如果用户单击该按钮，就转到前一个条目（按钮上的信息表明前一个条目的信息）。

苹果提供了一些动画效果。

当一个导航条目被压进栈，导航条目从右边开始动画播放；当条目从栈中弹出，导航栏从左边开始动画播放。

一个导航栏自身不操作界面的任何部分（除它自身外）。

导航栏的委托（遵守UINavigationControllerDelegate协议）监听栈上的改变，并改变界面。

在一个导航栏控制器界面中，导航栏控制器是导航栏的委托。

它协调整体效果：导航控制器的栈和导航栏的栈相一致，并且中心视图的动画和导航栏的动画相一致。

3.工具栏 一个工具栏（UIToolbar）是一个显示一行条目的矩形视图，用户可以单击任何部分，基本就像一个按钮。

它是一个可选的部分。

一个UIToolbar可以独立地使用（一般出现在iPhone的底部，或在iPad的顶部），但它可以是导航控制器界面的一部分，一般出现在底部。

导航控制器有很大的灵活性。

一个视图控制器直到需要显示时才被压进栈。

因此，实时决定下一个视图应该是什么。

一个导航控制器经常被用于主界面：用户看到一个列表，并单击一个来导航到该对象的详细视图。

另外，可以通过许多方式来使用一个导航界面：它作为应用程序的根视图，作为一个模态视图，或者作为一个被标签栏控制器包含的视图。

编辑推荐

《iOS5编程揭秘:iPhone与iPad应用开发入门》通过大量的实例系统地介绍了Objective—C语言的基本概念、语法规则、框架、类库及开发环境。

读者在阅读《iOS5编程揭秘:iPhone与iPad应用开发入门》后,可以快速掌握Objective—C语言的基本内容,并可进行实际的iPhone/iPad和Mac应用开发。

《iOS5编程揭秘:iPhone与iPad应用开发入门》语言通俗易懂,内容由浅入深,不管是新手还是有经验的开发人员都能从《iOS5编程揭秘:iPhone与iPad应用开发入门》中得到收获。

相信读者在学习后便都能够独立开发运行在iPhone和iPad上的应用程序。

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>