

<<iPhone手机游戏开发从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<iPhone手机游戏开发从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113151027

10位ISBN编号：7113151027

出版时间：2012-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：刘剑卓

页数：470

字数：714000

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手机游戏开发从入门到>>

### 内容概要

《iPhone手机游戏开发从入门到精通》编著者刘剑卓。

《iPhone手机游戏开发从入门到精通》内容提要：本书将带领读者系统而全面地学习IOS平台上游戏产品的制作方法、销售模式以及市场推广。

按照由浅入深的方法，逐步带领读者进入iOS平台开发的大门，登上游戏制作的舞台。通过建立一些样例项目的方式，让读者亲自体验iOS的开发过程。

IOS的主要设备包括iPhone、iPad和iPod touch，所以，本书的内容适合上述3种设备的游戏开发，并不局限于iPhone。

本书适合热爱游戏并怀揣梦想的有志青年，想成为iOS平台游戏开发的人，具备其他平台游戏开发经验的人，以及iOS手持设备的用户等群体阅读。

书籍目录

第1篇 iPhone开发基础八门篇

第1章 iOS平台介绍

1.1 咬了一口的苹果

1.1.1 苹果公司的设备

1.1.2 苹果公司标志演变

1.1.3 主要软件以及操作系统

1.1.4 销售服务

1.2 IO系统介绍

1.3 IOS系统架构

1.4 IOS SDK介绍

1.5 必要的准备

1.6 小结

第2章 IOS 设备介绍

2.1 IPhOne的诞生

2.2 IPhOne的发展历史

2.2.1 IPhOne 3G

2.2.2 IPhOne 3GS

2.2.3 IPhOne 4

2.2.4 IPhOne 4S

2.3 IPad的诞生

2.4 IPad的发展

2.4.1 IPad 2

2.4.2 新IPad(The flew IPad)

2.5 其他IOS设备

2.6 小结

第3章 获得IOS平台开发的资格

3.1 获得开发者资格

3.1.1 申请开发者账号

3.1.2 购买开发者计划

3.1.3 申请公司开发者计划

3.1.4 认证信息

3.2 苹果公司提供的服务

3.3 制作授权证书

3.3.1 生成本地证书

3.3.2 提交证书

3.3.3 添加测试设备

3.3.4 创建App1D.

3.3.5 生成授权文件

3.4 小结

第4章 IOS平台开发环境

4.1准备工作

4.2 IOS开发环境介绍

4.2.1 XCOde介绍

4.2.2 1nterfaCe Bu1lder介绍

4.2.3 1nStrumentS介绍

## <<iPhone手机游戏开发从入门到>>

- 4.2.4 IPhOne模拟器
- 4.3 XCOde工程介绍
- 4.4 创建项目
  - 4.4.1 工程项目介绍
  - 4.4.2 IPhOne应用程序运行机制
- 4.5 真机运行以及调试
  - 4.5.1 准备证书
  - 4.5.2 App 1D
  - 4.5.3 安装授权文件
  - 4.5.4 编译并运行
- 4.6小结
- 第5章 Object11v6.C语言基础
  - 5.1 Object1ve.C语言概述
  - 5.2 面向对象的基本原理
  - 5.3 类、对象和方法
  - 5.4 Objective—C的数据类型
    - 5.4.1 基本数据类型
    - 5.4.2 常量
    - 5.4.3 变量
    - 5.4.4 限定符
    - 5.4.5 运算符
    - 5.4.6 字符串与NSLOg
  - 5.5 基本语句
    - 5.5.1 循环
    - 5.5.2 判断语句
  - 5.6 继承与多态
    - 5.6.1 来自父类的继承
    - 5.6.2 继承后的扩展
    - 5.6.3 多态
  - 5.7 内存管理
    - 5.7.1 自动释放池
    - 5.7.2 引用计数
    - 5.7.3 垃圾回收
  - 5.8 Ob1ect1ve.C语言特性
    - 5.8.1 可变与不可变数组
    - 5.8.2 可变与不可变字典类
  - 5.9 小结
- 第6章 IPhOne开发的基础
  - 6.1 IPbOne的框架结构
    - 6.1.1 COCOaTbuCh层框架
    - 6.1.2 Med1a多媒体框架
    - 6.1.3 C0re Sef1vCeS层框架
    - 6.1.4 COre OS层框架
    - 6.1.5 IPhOne设备中的框架
  - 6.2 IPhOne SDK介绍
  - 6.3 程序设计原则与App生命周期
  - 6.4 用户界面设计：视图和控件

## <<iPhone手机游戏开发从入门到>>

6.5 用户交互：轻击、触摸、手势

6.6 绘图功能：Quartz 2D与OpenGL

6.7 多媒体支持

6.7.1 IPhOne多媒体技术

6.7.2 IPhOne支持的多媒体格式

6.7.3 利用AVAud10Pll|dyeT类播放声音

6.8 位置信息

6.9 加速度感应器

6.10 多语言版本的本地化

6.11 小结

第2篇 IPhone游对开发提升篇

第3篇 iPhone游戏发布与展望篇

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>