第一图书网, tushu007.com

<<深入浅出Objective-C>>

图书基本信息

书名：<<深入浅出Objective-C>>

13位ISBN编号：9787113166694

10位ISBN编号：7113166695

出版时间：2013-8-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：钱成

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

内容概要

《深入浅出Objective-C》是一本计算机软件语言的开发书籍，作者为钱成。
主要内容是讲解苹果平台的开发语言Objective-C的知识原理和应用场景。
作为国内为数不多的原创Objecitve-C教程，本书披露了为数众多的技术要点和内幕。

Objecitve-C语言成为了 TIOBE 2011 年度编程语言。
而本书围绕着苹果平台的软件开发语言Objective-C为主题，由入门到展开，由基础到原理，由领会到技巧，由新手到大师，由浅入深地层层讲解。

作为国内罕见的原创Objecitve-C教程，本书披露了为数众多的技术要点和内幕，甚至还包括至完稿时最新的iOS6.0新技术细节。

作者以一个中国苹果开发者的角度，为有经验的同行能够再次提高提供参考，为懵懂的新手开辟一条康庄大道，甚至为想学Objective-C却无从下手的朋友揭秘了开发捷径。

作者简介

钱成，超级苹果通，资深MacOS和iOS开发者，从2007年至今一直专注于Apple技术平台的软件开发工作，算是国内最早一批接触这些技术新玩意儿，以及有幸目睹整个Apple公司崛起历程的人之一。

如今就职于著名跨国计算机软件公司，致力于Apple平台的布道、架构和集成，以及跨平台解决方案的实施。

书籍目录

第一篇 苹果开发初窥门径
第1章 邀请函——来自Objective-C
1.1 概述
1.2 苹果开发简介
1.3 Objective-C的个人简历
1.4 本书的扼要提纲
1.5 成为伟大的苹果开发者
第2章 搭建开发环境——让我们穿戴整齐去参加热闹的派对吧
2.1 IDE的准备
2.1.1 Xcode不同版本的下载
2.1.2 Xcode不同版本的共存
2.2 IDE的熟悉
2.2.1 Xcode的代码撰写界面
2.2.2 Xcode的界面文件
2.2.3 工程管理的注意事项
2.2.4 Xcode的使用注意事项
2.3 本章小结
第二篇 扎实功底略有所成
第3章 创建应用程序——自家的孩子自家疼
3.1 iOS应用程序的创建
3.2 iOS工程结构分析
3.3 MacOSX应用程序的创建和程序启动
3.4 本章小结
第4章 开始开发——和Objective-C交个朋友
4.1 语法——打铁势必从姿势学起
4.2 消息
4.3 类的创建
4.4 继承和重写（override）
4.5 分类（Category）
4.6 协议（Protocols）和代理（Delegation）
4.7 本章小结
第5章 打印日志——维持秩序的摄像头
5.1 简单使用示例
5.2 进阶使用示例
5.2.1 使NSLog的打印结果更详细
5.2.2 NSLog原理详解
5.3 日志描述
5.4 本章小结
第6章 基本数据类型，表达式和语句——锅碗瓢盆一个都不少
6.1 概述
6.2 基本数据类型
6.3 命名规则
6.3.1 命名错误
6.3.2 命名规范
6.3.3 命名空间

6.4 表达式
6.5 语句
6.5.1 if/else
6.5.2 switch
6.5.3 for循环
6.5.4 for循环的in语法
6.5.5 while循环
6.5.6 跳出当前回合循环
6.6 本章小结
第7章 内存管理——打理矫情程序的超级拖把
7.1 内存管理机制——出色程序的重要资本
7.1.1 内存的创建和释放
7.1.2 自动释放池和使用
7.1.3 实例方法和类方法
7.1.4 保留（retain）对象
7.1.5 复制（copy）对象
7.1.6 浅拷贝和深拷贝
7.1.7 自动保留（retain）
7.1.8 其他创建和释放对象的方式
7.2 单例模式
7.3 取值方法（getter）和赋值方法（setter）
7.3.1 取值方法和赋值方法
7.3.2 属性关键字
7.3.3 synthesize和dynamic的区别
7.4 自动拖把ARC
7.4.1 ARC的使用方法
7.4.2 ARC新增关键字
7.4.3 ARC机制的使用规则
7.4.4 ARC机制的注意事项
7.4.5 迁移程序到ARC的做法
7.5 本章小结
第8章 Foundation Kit——巧妇可为有米之炊
8.1 字符串（NSString）
8.1.1 简单的字符串使用
8.1.2 可变字符串使用
8.1.3 字符串的路径相关使用
8.2 数组（NSArray）和集合（NSSet）
8.2.1 数组和集合的简单使用
8.2.2 可变数组和可变集合的使用
8.3 字典（NSDictionary）
8.3.1 简单的字典使用方法
8.3.2 可变字典 107
8.4 数据（NSData）
8.5 数字（NSNumber）
8.5.1 NSNumber的使用
8.5.2 简单的数学计算
8.5.3 数字格式

8.6 配置文件
8.7 本章小结
第9章 KVC机制——让生活过得更好
9.1 KVC的使用和举例
9.1.1 KVC机制
9.1.2 KVC的取值
9.1.3 KVC的存值
9.1.4 KVC协议的实现
9.1.5 一对多关系适用的运算符
9.2 KVO的使用和举例
9.3 绑定的使用和示例
9.3.1 绑定的简单使用
9.3.2 绑定的高级使用
9.4 本章小结
第10章 错误处理——知错能改善莫大焉
10.1 概述
10.2 Objective-C的错误处理机制
10.3 友善的抓虫好友——NSError
10.4 铁血无情的判官——NSException
10.5 黑白两道通吃——Signal
10.6 本章小节
第11章 block——大块头有大智慧
11.1 概述
11.2 block的基本使用示例
11.2.1 简单的block
11.2.2 将block作为参数的API
11.2.3 block的声明
11.2.4 block的typedef
11.2.5 block的值返回
11.3 block的外部变量使用
11.3.1 block体的外部变量使用的奇怪之处
11.3.2 克服外部变量的魔咒
11.4 block的内存管理
11.5 本章小结
第三篇 拓展能力融会贯通
第12章 视图——展现外形美的窗口
12.1 MVC模式及示例
12.2 UIViewController（视图控制器）
12.2.1 UIViewController和它的主视图
12.2.2 主视图的管理函数
12.2.3 UIViewController对于旋转的支持
12.2.4 多层UIViewController
12.3 导航视图控制器（UINavigationController）
12.3.1 栈
12.3.2 自身的层次
12.3.3 导航控制器的使用示例：导航精通大师（一）
12.3.4 导航控制器的使用示例——导航栏左中右位置的配置

12.3.5 导航控制器的使用示例——导航栏右位置的多按钮
12.3.6 导航控制器的使用示例——工具栏内容修改和全屏显示
12.3.7 导航控制器的使用示例——动画过渡和超大视图
12.4 标签页视图控制器
12.4.1 标签页控制器的创建
12.4.2 标签页控制器的More标签项目
12.4.3 标签页上的标记
12.4.4 标签页栏上的警告框
12.4.5 隐藏标签栏
12.5 弹出视图控制器（PopoverViewController）
12.5.1 使用示例
12.5.2 自定义式样
12.6 分隔视图控制器（UISplitViewController）
12.7 本章小结
第13章 控件——沟通心灵美的桥梁
13.1 控件使用的注意事项
13.2 标签（UILabel）
13.3 文本视图（UITextView）
13.3.1 不可编辑的文本视图控件
13.3.2 自定义选中文本后的弹出选项
13.3.3 可编辑的文本视图控件
13.3.4 收起键盘
13.4 文本域（UITextField）
13.4.1 特有的特性
13.4.2 可拉伸图片
13.4.3 避免被键盘挡住
13.5 进度视图（UIProgressView）
13.6 滑动条（UISlider）
13.7 分隔栏控件（UISegmentControl）
13.8 按钮（UIButton）
13.8.1 按钮的基本使用
13.8.2 应对怪咔需求
13.9 本章小结
第14章 滚动视图——表达内涵美的手段
14.1 滚动视图（UIScrollView）
14.2 表视图（UITableView）
14.2.1 表视图的工作流程
14.2.2 表视图的示例（1）：皇家马德里队球员名单
14.2.3 表视图的示例（2）：名单的分段显示
14.2.4 表视图的示例（3）：名单的索引显示
14.2.5 表视图的示例（4）：系统样式的表视图单元
14.2.6 表视图的示例（5）：自定义表视图的单元
14.2.7 表视图的示例（6）：组式样的表视图
14.2.8 表视图的示例（7）：表视图的编辑功能（删除）
14.2.9 表视图的示例（8）：表视图的编辑功能（新增）
14.2.10 表视图的示例（9）：表视图的编辑功能（排序）
14.2.11 表视图的示例（10）：表视图的编辑功能（多选）

14.3 取值控件（UIPicker）
14.3.1 取值控件示例（1）：球员角色菜单
14.3.2 取值控件示例（2）：自定义UIPicker的选项外观
14.4 本章小结
第15章 警告框——强势地闹别扭
15.1 概述
15.2 iOS警告框的示例和使用
15.2.1 普通的警告框使用
15.2.2 无按钮警告框
15.2.3 当场取得返回值的警告框
15.2.4 显示文本输入框的警告框
15.2.5 显示加密文本输入框的警告框
15.2.6 显示登录框的警告框
15.2.7 多参数格式的警告框
15.2.8 客官请点菜，Sheet是您的菜单
15.3 MacOSX警告框的示例和使用
15.3.1 警告框的快捷实现
15.3.2 警告框的创建
15.3.3 警告框的sheet方式显示
15.3.4 警告框的扩展信息
15.3.5 警告框的可选栏控件
15.3.6 Carbon下的警告框显示
15.3.7 温文尔雅地提醒
15.4 本章小结
第16章 视图展示——画上美丽妆容尽情舞动吧
16.1 横竖屏和自动布局机制
16.1.1 简单的硬代码横竖屏示例
16.1.2 autoresize横竖屏示例
16.1.3 autolayout横竖屏示例（1）—何谓自动布局
16.1.4 autolayout横竖屏示例（2）—自动布局机制的实现
16.1.5 autolayout横竖屏示例（3）—冲突处理和设备适配
16.1.6 autolayout的代码使用
16.2 Quartz——我们手上的神笔
16.2.1 绘画示例：随意画
16.2.2 图形示例：各种图形画法
16.2.3 渐变示例
16.3 用动画来提升用户体验
16.3.1 UIView的基本动画效果
16.3.2 UIView的转场动画效果
16.3.3 CAAnimation的转场动画效果
16.3.4 CAAnimation的私有动画效果
16.3.5 CAAnimation的视图自身2D动画——弹簧跳
16.3.6 CAAnimation的视图自身2D动画——撒腿就跑
16.3.7 CAAnimation的视图自身2D动画——闪烁
16.3.8 CAAnimation的视图自身3D动画——翻开书籍封面
16.4 本章小结
第四篇 修得绝技炉火纯青

第17章 网络请求——互联网客户端的武功宝典
17.1 概述
17.2 NSURL网络编程
17.2.1 同步下载
17.2.2 异步下载
17.2.3 堵塞下载
17.3 HTTP请求
17.3.1 PUT网络请求
17.3.2 POST简单网络请求
17.3.3 POST进阶网络请求
17.3.4 SOAP网络请求
17.4 XML解析
17.5 JSON解析
17.6 CFNetwork网络编程
17.6.1 和纯C的socket网络开发区别
17.6.2 简单的HTTP请求
17.6.3 异步HTTP请求
17.6.4 验证HTTP请求
17.7 本章小结
第18章 数据库——化繁为简，唯快不破
18.1 概述
18.2 CoreData的模型建立
18.3 CoreData的钢铁三兄弟
18.4 CoreData数据模型的属性类型支持
18.5 CoreData的数据导入
18.6 CoreData持久性数据库的内容分析
18.7 CoreData的数据读取
18.8 CoreData和表视图的完美配合
18.9 表视图集成CoreData的新增和删除功能
18.10 表视图集成CoreData的更新功能
18.11 本章小结
第19章 多线程编程——凌波微步，可战可退
19.1 性能为王——线程概述
19.2 基本线程使用——NSThread
19.3 基本线程使用——pthread
19.4 基本线程使用——GCD
19.4.1 默认队列的使用
19.4.2 组队列的使用
19.4.3 GCD和函数指针配合使用
19.5 线程安全
19.5.1 NSLock的使用
19.5.2 synchronized的使用
19.5.3 condition的使用
19.6 进阶并行开发——NSOperation
19.6.1 苹果提供给开发者执行并发任务方法
19.6.2 NSOperation的并行开发的两种做法
19.6.3 NSOperation的练手之作（一）：RSS的读取

19.6.4 NSOperation的练手之作（二）：RSS数据解析
19.6.5 NSOperation的练手之作（三）：和界面的协调
19.6.6 NSOperation的练手之作（四）：批量小图的下载
19.6.7 NSOperation的练手之作（五）：预览图的并行下载
19.7 消息循环（NSRunLoop）
19.8 本章小结
第20章 钥匙串——防火、防盗、防黑客
20.1 概述
20.2 何时使用钥匙串
20.3 iOS中的钥匙串使用
20.3.1 新增和删除钥匙串项目
20.3.2 查找和更新钥匙串项目
20.3.3 钥匙串的Group概念
20.4 MacOSX中的钥匙串使用
20.4.1 新增和删除钥匙串项目
20.4.2 查找和更新钥匙串项目
20.5 加密的简单示例
20.6 本章小结
第21章 通知——弹指神通，指哪动哪
21.1 通知和代理的区别
21.2 本地通知的使用
21.2.1 通知接收环境的建立
21.2.2 通知的简单发送
21.2.3 通知的异步发送
21.3 跨进程通知发送
21.4 本章小结
第22章 手势——触摸改变了世界
22.1 事件响应链
22.1.1 事件的生命周期
22.1.2 事件响应链
22.2 触摸事件的接收示例
22.3 手势响应示例——多种手势识别器
22.3.1 程序框架的搭建
22.3.2 Tap点击手势的识别
22.3.3 依样画葫芦地完成多种手势识别器
22.4 手势之间的优先级
22.5 本章小结
第23章 推送——应用也有生命
23.1 推送简介
23.2 推送证书的准备步骤
23.3 推送的内容
23.4 远程推送的使用方法
23.5 本地推送的使用方法
23.6 推送的注意事项和常见错误解决方案
23.7 本章小结
第24章 程序间通信——应用组实现的最佳方案
24.1 打破沙盒的限制

24.2 自定义URL Scheme
24.2.1 调用系统应用程序
24.2.2 自定义URL Scheme
24.2.3 OpenIn：让其他应用程序打开文件
24.2.4 自定义程序候选面板的按钮
24.3 本章小结
第五篇 内外兼修大师风范
第25章 iOS 5和iOS 6开发相关的新特性——最先进的用户体验
25.1 概述
25.2 iOS 5新特性
25.2.1 书报亭（Newsstand）
25.2.2 iCloud
25.2.3 消息中心
25.2.4 输入法
25.3 iOS 6新特性
25.3.1 Passbook的概念
25.3.2 Passbook的开发思路
25.4 本章小结
第26章 开发调试技巧——最强力的集成环境
26.1 自定义代码段
26.2 静态分析
26.3 内存泄漏检测
26.4 单元测试：提交测试前，把关质量的最后一道锁
26.4.1 逻辑代码的单元测试示例
26.4.2 UI上的单元测试示例
26.5 本章小结
第27章 视网膜屏——最爽快的视觉享受
27.1 概述
27.2 视网膜屏的兼容解决方案
27.2.1 程序中的资源
27.2.2 启动图片
27.2.3 图标
27.3 本章小结
第28章 本地化——最贴心的国际化
28.1 本地化的解决方案
28.1.1 使用Xcode的本地化功能的开发举例
28.1.2 资源文件本地化的开发举例
28.1.3 本地化映射表的开发举例
28.1.4 本地化的原理和相关知识
28.1.5 本地化格式的开发举例
28.1.6 本地化应用程序名字
28.2 本章小结
第29章 程序通用设定——最适合的功能划分
29.1 通用设定的使用范围
29.1.1 两种解决方案的使用场景各有特点
29.1.2 评价者的意图
29.2 通用设定的示例

29.2.1 系统设置的本地化开发举例
29.2.2 系统设置的配置举例：文本输入框
29.2.3 系统设置的配置举例：滑块
29.2.4 系统设置的配置举例：左标题右内容
29.2.5 系统设置的配置举例：多选项
29.2.6 系统设置的配置举例：子设置视图
29.3 通用设定的同步
29.4 本章小结
第30章 辅助功能——最周全的系统设想
30.1 辅助功能简介
30.2 辅助功能示例——Interface Builder中的VoiceOver
30.3 辅助功能示例——代码中的VoiceOver
30.3.1 使用xib设置辅助功能示例
30.3.2 重写辅助功能的示例
30.4 本章小结
第六篇 独步天下不可不知
第31章 苹果终极开发技巧——不传秘籍重现天日
31.1 创建iPhone和iPad的通用应用程序
31.2 真机调试
31.3 DMG制作
31.3.1 简单DMG文件制作
31.3.2 高级DMG文件制作
31.4 区分操作系统版本环境
31.5 本章小结

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