

<<iPhone与iPad开发实战>>

图书基本信息

书名：<<iPhone与iPad开发实战>>

13位ISBN编号：9787115248589

10位ISBN编号：7115248583

出版时间：2011-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：Brandon Trebitowski, Christopher Allen, Shannon Appelcline

页数：327

译者：张波, 陈宝国, 高伟

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与iPad开发实战>>

前言

开始编写《iPhone开发实战》修订版的时候，Shannon和Christopher手头上正好还有其他项目。于是Manning出版社决定另寻一名作者来完成所需的更新。

最后，他们在Twitter上发现了我。

还在上高三的时候，我就已经开始学习编程，并花费大量时间编写Web应用程序和一些冒傻气的Java游戏。

高中毕业后，我进入新墨西哥大学，并在那里获得了计算机科学理学学士学位。

当苹果公司推出最初的iPhone时，我非常渴望拥有一台。

但直到苹果公司将iPhone 3G投入市场，我才攒够钱圆了自己的奢望。

为了给iPhone编写软件，我开始学习相关技术，并创建了一个后来大受欢迎的博客iCodeBlog.com，那时候，我还买不起iPhone。

因为大学时已经习惯了阅读Java文档，所以我能从苹果公司的API文档中学到很多东西。

接手撰写本书的任务后，我很快意识到上一版中的不少章都应该删掉。

尽管Web应用是iPhone应用发展前期一个极为重要的组成部分，但它们现在已经无法与本机应用程序抗衡了。

因此，我删除了上一版中有关Web开发的那些章，添加了与最新的iPhone SDK特性有关的新内容。

刚完成此书时，苹果公司发布了其最新设备——iPad。

于是Manning出版社和我必须作出选择：要么在现有书稿基础上再奋斗几个月的时间，要么出版一本刚上架就过时的书。

幸好我们选择了前者。

——Brandon Trebitowski

<<iPhone与iPad开发实战>>

内容概要

本书旨在以教程的形式讲解如何使用本地iPhone SDK进行iPhone/iPad开发。

首先介绍了Objective-C、Xcode、Interface

Builder、视图控制器、标准事件和动作模型等基础知识，接着介绍了一些数据访问方法与出色的硬件功能(加速计、GPS和罗盘)，然后讨论了媒体、音频、图形、互联网等主题，最后通过实例展示了如何使用Game

Kit框架、推送通知、Map Kit框架和Store Kit框架等。

本书适合所有iPhone和iPad开发人员阅读。

<<iPhone与iPad开发实战>>

作者简介

作者：（美国）特里比托斯基（Brandon Trebitowski）（美国）艾伦（Christopher Allen）（美国）阿佩尔克莱因（Shannon Appelcline）译者：张波 陈宝国 高伟 Brandon Trebitowski，知名移动开发社区CodeBlog.com的创始人。

曾在英特尔公司工作过。

现为ELC技术公司资深技术人员。

Christopher Allen，著名iPhone开发技术专家。

最大的iPhone Web开发社区iphonewebdev.com的创办者。

iPhoneDevCamp技术大会的创办人和组织者。

他还是下一代SStL协议TLS的主要开发者。

Shannon Appelcline，iPhone技术顾问。

他也是资深的游戏开发者。

著名在线游戏Skotos的运营总监。

<<iPhone与iPad开发实战>>

书籍目录

第1章 iPhone与iPad简介

- 1.1 历史回顾
- 1.2 人人为我，我为人人：iPhone OS平台
- 1.3 核心硬件规范
 - 1.3.1 iPhone
 - 1.3.2 iPad
 - 1.3.3 iPod Touch
 - 1.3.4 iPhone和iPad的输入及输出规范
 - 1.3.5 iPhone和iPad网络规范
 - 1.3.6 iPhone OS浏览器规范
 - 1.3.7 移动Web标准
 - 1.3.8 其他硬件特性
- 1.4 iPhone和iPad的独特之处
- 1.5 理解iPhone和iPad触摸式交互
- 1.6 小结

第2章 Objective-C和iPhone OS SDK

- 2.1 准备使用SDK
 - 2.1.1 安装SDK
 - 2.1.2 SDK剖析
- 2.2 Objective-C介绍
 - 2.2.1 概述
 - 2.2.2 消息
 - 2.2.3 类定义
 - 2.2.4 属性
 - 2.2.5 其他编译器指令
 - 2.2.6 类别和协议
 - 2.2.7 Objective-C总结
- 2.3 iPhone OS介绍
 - 2.3.1 iPhone OS剖析
 - 2.3.2 iPhone OS的对象层次结构
 - 2.3.3 窗口和视图
- 2.4 iPhone OS的方法
 - 2.4.1 对象创建
 - 2.4.2 内存管理
 - 2.4.3 事件响应
 - 2.4.4 生命周期管理
- 2.5 小结

第3章 使用Xcode

- 3.1 Xcode简介
 - 3.1.1 剖析Xcode
 - 3.1.2 在Xcode中编译和执行
- 3.2 在Xcode中创建第一个iPhone项目：Hello, World!
 - 3.2.1 理解main.m
 - 3.2.2 理解应用程序委托
 - 3.2.3 编写“Hello, World!”

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 3.3 在Xcode中创建第一个iPad项目：Hello, World!
- 3.4 在Xcode中创新建类
 - 3.4.1 新类简介
 - 3.4.2 头文件
 - 3.4.3 源代码文件
 - 3.4.4 链接
- 3.5 Xcode的其他功能
 - 3.5.1 使用Xcode添加框架
 - 3.5.2 在Xcode中使用其他模板
 - 3.5.3 Xcode提示和技巧
- 3.6 小结
- 第4章 使用Interface Builder
 - 4.1 Interface Builder介绍
 - 4.1.1 Interface Builder剖析
 - 4.1.2 在Interface Builder中模拟
 - 4.2 在Interface Builder中创建第一个项目：图片和网页
 - 4.2.1 新建对象
 - 4.2.2 操作图形对象
 - 4.2.3 使用检查器窗口
 - 4.2.4 使用图片
 - 4.3 在Interface Builder中建立连接
 - 4.3.1 声明IBOutlet
 - 4.3.2 连接对象
 - 4.3.3 使用IBOutlet编写代码
 - 4.4 其他Interface Builder功能
 - 4.4.1 建立其他连接
 - 4.4.2 创建外部对象
 - 4.4.3 初始化Interface Builder对象
 - 4.4.4 访问.xib文件
 - 4.4.5 新建.xib文件
 - 4.5 小结
- 第5章 创建基本视图控制器
 - 5.1 视图控制器家族
 - 5.2 标准视图控制器
 - 5.2.1 视图控制器剖析
 - 5.2.2 创建视图控制器
 - 5.2.3 创建另一个视图控制器
 - 5.2.4 构建视图控制器界面
 - 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 构建表界面
 - 5.3.4 使用表视图控制器
 - 5.4 小结
- 第6章 监控事件和动作
 - 6.1 事件简介

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 6.1.1 响应者链
- 6.1.2 触摸和事件
- 6.2 触摸的例子：事件报告程序
 - 6.2.1 在Interface Builder中构建应用程序
 - 6.2.2 为触摸准备视图
 - 6.2.3 控制事件
- 6.3 其他事件功能
 - 6.3.1 规则化事件
 - 6.3.2 其他事件方法和属性
- 6.4 动作简介
 - 6.4.1 UIControl对象
 - 6.4.2 控件事件和动作
 - 6.4.3 使用addTarget:action:forControlEvents:方法
- 6.5 向应用程序添加按钮
 - 6.5.1 使用addTarget:action:forControlEvents:与按钮
 - 6.5.2 使用IBAction与按钮
- 6.6 其他动作功能
 - 6.6.1 使用UITextField接受文本输入
 - 6.6.2 允许使用UISlider来选择值
 - 6.6.3 TextField/Slider组合
 - 6.6.4 创建动作很容易
 - 6.6.5 使用动作
- 6.7 通知简介
- 6.8 小结
- 第7章 创建高级视图控制器
 - 7.1 标签栏视图控制器
 - 7.1.1 剖析标签栏视图控制器
 - 7.1.2 创建标签栏控制器
 - 7.1.3 构建标签栏界面
 - 7.1.4 使用标签栏控制器
 - 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 完成导航控制器
 - 7.2.4 使用导航控制器
 - 7.3 使用翻转控制器
 - 7.4 分割视图控制器
 - 7.4.1 创建分割视图控制器
 - 7.4.2 构建分割视图控制器
 - 7.4.3 使用分割视图控制器
 - 7.4.4 为竖向模式和横向模式调整界面
 - 7.5 弹出式视图控制器和模式视图控制器
 - 7.5.1 创建弹出式视图控制器
 - 7.5.2 创建模式视图控制器
 - 7.6 小结
- 第8章 数据：动作、首选项和文件
 - 8.1 接收用户动作

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 8.2 管理用户首选项
 - 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 访问软件包
 - 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 设置SQLite数据库
 - 9.1.2 访问SQLite
 - 9.1.3 访问SQLite数据库
 - 9.1.4 通过数据库构建导航菜单
 - 9.1.5 本例的扩展
 - 9.2 访问地址簿
 - 9.2.1 框架概述
 - 9.2.2 访问地址簿属性
 - 9.2.3 查询地址簿
 - 9.2.4 使用地址簿UI
 - 9.3 Core Data简介
 - 9.3.1 关于Core Data的背景知识
 - 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 为数据库添加对象
 - 9.3.5 在Core Data中提取、更新和删除对象
 - 9.4 小结
- 第10章 定位：加速计、位置和罗盘
 - 10.1 加速计和方向
 - 10.1.1 orientation属性
 - 10.1.2 方向通知
 - 10.2 加速计和移动
 - 10.2.1 访问UIAccelerometer
 - 10.2.2 解析UIAcceleration
 - 10.2.3 查看重力
 - 10.2.4 查看移动
 - 10.2.5 识别简单的加速计移动
 - 10.3 加速计和手势
 - 10.4 Core Location
 - 10.4.1 位置类
 - 10.4.2 使用位置和距离的示例
 - 10.4.3 使用海拔的示例
 - 10.4.4 使用罗盘
 - 10.4.5 Core Location和互联网
 - 10.5 小结
- 第11章 媒体：图像和照相机

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 11.1 图像介绍
 - 11.1.1 加载UIImage
 - 11.1.2 绘制UIImageView
 - 11.1.3 在UIKit中修改图像
- 11.2 利用Core Graphics绘制简单图像
- 11.3 访问照片
 - 11.3.1 使用图像选取器
 - 11.3.2 拍照
 - 11.3.3 保存到相册
- 11.4 拼合：一个图像例子
 - 11.4.1 拼合视图控制器
 - 11.4.2 拼合临时图像视图
 - 11.4.3 拼合视图
 - 11.4.4 扩展这个例子
- 11.5 小结
- 第12章 媒体：音频和录音
 - 12.1 播放iPod库中的音频
 - 12.1.1 从iPod媒体库中检索音频条目
 - 12.1.2 获取MPMediaItem的信息
 - 12.1.3 使用MPMusicPlayerController播放媒体条目
 - 12.1.4 示例：创建一个简单的媒体播放器应用程序
 - 12.2 录制音频
 - 12.2.1 初始化音频录音器
 - 12.2.2 控制音频录音器
 - 12.2.3 响应AVAudioRecorder事件
 - 12.3 手动播放声音
 - 12.3.1 初始化AVAudio Player
 - 12.3.2 AVAudioPlayer Delegate
 - 12.3.3 控制AVAudioPlayer
 - 12.4 示例：创建一个简单的音频录制/播放应用程序
 - 12.4.1 创建一个基于视图的应用程序
 - 12.4.2 添加所需的框架
 - 12.4.3 构建IBAction
 - 12.4.4 创建界面
 - 12.4.5 设置音频录音器并实现IBAction操作
 - 12.5 录制、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 在UIView上绘制图形
 - 13.2.2 在位图上绘制图形
 - 13.3 绘制路径
 - 13.3.1 结束路径
 - 13.3.2 创建可重用路径
 - 13.3.3 绘制矩形
 - 13.4 设置图形状态

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 13.4.1 设置颜色
- 13.4.2 变换
- 13.4.3 设置裁剪路径
- 13.4.4 其他设置
- 13.4.5 管理状态
- 13.5 Quartz中的高级绘图功能
 - 13.5.1 绘制渐变
 - 13.5.2 绘制图像
 - 13.5.3 绘制文字
 - 13.5.4 未介绍的内容
- 13.6 示例：在图片上绘图
 - 13.6.1 PhotoDraw视图控制器
 - 13.6.2 photodraw视图
 - 13.6.3 扩展示例
- 13.7 Core Animation简介
 - 13.7.1 Core Animation基础
 - 13.7.2 Core Animation入门
 - 13.7.3 绘制简单的隐式动画
 - 13.7.4 绘制简单的显式动画
- 13.8 OpenGL简介
- 13.9 小结
- 第14章 Web：Web视图和互联网协议
 - 14.1 互联网的层次结构
 - 14.2 低层次联网
 - 14.3 使用URL
 - 14.3.1 创建NSURL
 - 14.3.2 构建NSURLRequest
 - 14.3.3 手动操作HTML数据
 - 14.4 使用UIWebView
 - 14.4.1 调用Web视图
 - 14.4.2 管理Web视图委托
 - 14.4.3 缩略图：一个Web视图例子
 - 14.5 解析XML
 - 14.5.1 启动NSXMLParser
 - 14.5.2 充当委托
 - 14.5.3 构建示例RSS阅读器
 - 14.5.4 海拔高度重读：一个Core Location示例
 - 14.6 提交给Web
 - 14.6.1 手动提交
 - 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进行P2P连接
 - 15.1 Game Kit概述
 - 15.2 使用对等点选取器创建P2P应用程序

<<iPhone与iPad开发实战>>

- 15.2.1 使用苹果公司的内置对等点选取器
- 15.2.2 实现GKSession Delegate方法
- 15.2.3 在对等点之间发送和接收数据
- 15.3 示例：创建一个多人乒乓球游戏
 - 15.3.1 启动GKTennis项目
 - 15.3.2 创建头文件
 - 15.3.3 创建乒乓球游戏界面
 - 15.3.4 游戏初始化
 - 15.3.5 建立对等点选取器并进行连接
 - 15.3.6 实现send和receive方法
 - 15.3.7 游戏循环
 - 15.3.8 用户交互
- 15.4 小结
- 第16章 推送通知服务
 - 16.1 什么是推送通知
 - 16.2 苹果公司的推送通知系统概述
 - 16.3 准备在应用程序中使用推送通知服务
 - 16.3.1 设置应用程序证书
 - 16.3.2 建立供应配置文件
 - 16.3.3 处理推送通知的代码
 - 16.3.4 准备音频文件
 - 16.4 使用PHP创建一个推送通知提供程序
 - 16.4.1 创建SSL证书
 - 16.4.2 实现PHP推送通知提供程序
 - 16.5 小结
- 第17章 Map Kit框架
 - 17.1 Map Kit概述
 - 17.2 向应用程序添加地图
 - 17.2.1 使用Interface Builder添加地图
 - 17.2.2 用编程方式添加地图
 - 17.2.3 控制地图
 - 17.3 翻译地理编码
 - 17.4 标注地图
 - 17.4.1 添加基本地图标注
 - 17.4.2 添加自定义地图标注
 - 17.5 小结
- 第18章 使用Store Kit实现应用内购买
 - 18.1 建立沙盒测试环境
 - 18.1.1 创建iTunes测试用户
 - 18.1.2 添加产品
 - 18.2 创建一个简单的商店界面
 - 18.3 小结
- 第19章 iPhone SDK增强功能
 - 19.1 自定义键盘附件
 - 19.1.1 扩展UITextField
 - 19.1.2 实现自定义UIText Field
 - 19.1.3 自定义键盘

<<iPhone与iPad开发实战>>

19.2 继续：iPhone 4.0 SDK

19.2.1 多任务

19.2.2 用户体验增强功能

19.2.3 多媒体框架增强功能

19.2.4 Game Center

19.3 小结

附录A iPhone OS类参考

附录B 外部资源和参考资料

附录C 发布SDK程序

附录D 针对iPad更新当前应用程序

<<iPhone与iPad开发实战>>

章节摘录

版权页：插图：毫无疑问，苹果公司通过iPhone和iPad已经完全改变了移动计算的内涵，几乎完全抛开实际按钮操作且造型优美的触摸屏界面改变了我们与移动设备交互的方式。

流畅优美并且动感十足的触摸屏几乎可以展示所有我们能够想到的二维界面。

仅此一项，恐怕就足以让前几代智能手机和上网本沉闷而又多年不变的界面无地自容了。

但苹果公司很有预见性，很早的时候就将iPhone OS作为对（就像读者这样的）独立开发者完全公开的平台，开发者可以利用iPhone OS快速开发出数千种应用程序，让客户能够定制和个性化其电话，将电话变成某种更优秀、更实用的东西，而不仅仅是多了一些拙劣构思、马虎能用的附加应用程序的设备

。

iPhone已经成为可以随身携带的一款个人电脑了。

iPad更像是iPod touch的加大版，而不是没有电话功能的更大、更壮实的iPhone。

iPad：抢占了iPhone这种迷你掌机与更大尺寸的传统笔记本之间的市场，同时还还将目光瞄准了最近兴起的电子书阅读器。

<<iPhone与iPad开发实战>>

媒体关注与评论

“有关这些设备未来发展所需的内容尽在本书!” ——Bemdt Hamboeck, pmOne “苹果公司应该将本书作为官方的iPhone和iPad开发图书。

” ——Jason Jung, Rockwell “没有阅读本书之前。不要启动Xcode。

” ——Ted Neward, Neward & Associates

<<iPhone与iPad开发实战>>

编辑推荐

《iPhone与iPad开发实战》由业界知名专家联合编写。在更新已有iPhone应用程序的同时增加了iPad方面的内容。除了介绍iPhone / iPad开发的基础知识之外。还讨论了激动人心的主题，如加速计、点对点游戏、Map Kjt框架、推送通知和应用内购买功能。通过《iPhone与iPad开发实战》，读者将学会如何将API整合到新应用程序或者已有的应用程序。读完《iPhone与iPad开发实战》，你将掌握创建功能完整的iPhone应用程序所需了解的一切。另外，书中包含很多示例程序，如聊天客户、视频游戏、交互式地图等。

<<iPhone与iPad开发实战>>

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>