

<<iOS 4实战>>

图书基本信息

书名：<<iOS 4实战>>

13位ISBN编号：9787115275172

10位ISBN编号：7115275173

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）哈灵顿 等著，袁国忠 译

页数：422

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 4实战>>

### 内容概要

本书是针对iOS SDK 4.3编写的实用指南，介绍了从设置开发环境到开发完美商业iOS应用程序的整个过程，并提供了丰富的iPad和iPhone应用程序示例和解决方案。

全书包括22章和4个附录，涵盖开发环境设置、Objective-C、Xcode、视图控制器、事件和操作、数据输入和存储、多媒体、定位、对等通信、地图、程序内购买、iAd、本地和推送通知、多任务等多个主题。

本书由浅入深，语言简洁，示例丰富，可帮助读者迅速掌握开发iOS应用程序所需的基本知识，既适合没有任何编程经验的新手阅读，又可供有志于从事iOS开发的人员参考。

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 iOS 4简介

- 1.1 人人为我，我为人人：iOS平台
- 1.2 理解iPhone和iPad的触摸式交互
- 1.3 为使用SDK做准备
  - 1.3.1 安装SDK
  - 1.3.2 剖析SDK
- 1.4 iOS简介
  - 1.4.1 剖析iOS
  - 1.4.2 iOS的对象层次结构
  - 1.4.3 窗口和视图
- 1.5 iOS方法
  - 1.5.1 创建对象
  - 1.5.2 内存管理
  - 1.5.3 事件响应
  - 1.5.4 生命周期管理
- 1.6 如何将想法变成应用程序
  - 1.6.1 一览表
  - 1.6.2 您的应用程序属于哪一类
  - 1.6.3 利用应用程序赚钱
- 1.7 小结

## 第2章 学习Objective-C

- 2.1 Objective-C简介
- 2.2 消息
  - 2.2.1 带参数的消息
  - 2.2.2 嵌套的消息
  - 2.2.3 消息接收方
- 2.3 类定义
  - 2.3.1 接口
  - 2.3.2 实现
  - 2.3.3 对象实例化
- 2.4 属性
  - 2.4.1 属性的用途
  - 2.4.2 设置属性
  - 2.4.3 使用存取器
  - 2.4.4 句点语法
  - 2.4.5 属性的复杂度
- 2.5 @编译指令
- 2.6 类别和协议
  - 2.6.1 类别
  - 2.6.2 协议
- 2.7 Objective-C总结
- 2.8 小结

## 第3章 使用Xcode 4

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 3.1 Xcode 4简介
- 3.2 使用Xcode 4创建应用程序HelloWorld
  - 3.2.1 新建项目
  - 3.2.2 熟悉工作区窗口
- 3.3 详细查看导航区中的文件
  - 3.3.1 文件夹HelloWorld
  - 3.3.2 文件夹Frameworks和Product
  - 3.3.3 在Xcode中生成并运行应用程序
  - 3.3.4 为应用程序HelloWorld编写代码
- 3.4 在Xcode 4中使用Interface Builder
  - 3.4.1 剖析Interface Builder
  - 3.4.2 创建应用程序AppleStock
- 3.5 小结

## 第4章 Xcode与调试

- 4.1 在Xcode中创建新类
  - 4.1.1 创建新类
  - 4.1.2 头文件
  - 4.1.3 源代码文件
  - 4.1.4 使用新创建的类
- 4.2 使用Interface Builder创建对象
  - 4.2.1 创建新的nib文件
  - 4.2.2 初始化Interface Builder对象
  - 4.2.3 访问.xib文件
  - 4.2.4 更多Xcode使用技巧
- 4.3 调试器和Instruments
  - 4.3.1 Fix-it功能
  - 4.3.2 分析
  - 4.3.3 调试器要点
  - 4.3.4 在Xcode中运行Instruments
- 4.4 小结

## 第5章 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 剖析视图控制器
  - 5.2.2 创建视图控制器
  - 5.2.3 再创建一个视图控制器
  - 5.2.4 创建视图控制器界面
  - 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 创建表界面
  - 5.3.4 使用表视图控制器
- 5.4 小结

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

## 第6章 监视事件和操作

- 6.1 事件简介
  - 6.1.1 响应者链
  - 6.1.2 触摸和事件
- 6.2 触摸示例：事件报告器
  - 6.2.1 在Interface Builder中创建对象
  - 6.2.2 为捕获触摸事件准备视图
  - 6.2.3 控制事件
- 6.3 其他事件功能
  - 6.3.1 调控事件
  - 6.3.2 其他事件方法和属性
- 6.4 操作简介
  - 6.4.1 UIControl对象
  - 6.4.2 控件事件和操作
  - 6.4.3 使用addTarget:action:forControlEvents:
- 6.5 在应用程序中添加按钮
  - 6.5.1 使用addTarget:action:forControlEvents:
  - 6.5.2 使用IBAction
- 6.6 其他操作功能
  - 6.6.1 使用UITextField接受文本输入
  - 6.6.2 使用UISlider让用户选择值
  - 6.6.3 结合使用TextField和Slider
  - 6.6.4 轻松使用操作
  - 6.6.5 使用操作
- 6.7 通知简介
- 6.8 小结

## 第7章 高级视图控制器

- 7.1 选项卡栏视图控制器
  - 7.1.1 剖析选项卡栏视图控制器
  - 7.1.2 创建选项卡栏视图控制器
  - 7.1.3 创建选项卡栏界面
  - 7.1.4 使用选项卡栏控制器
- 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 完善导航控制器
  - 7.2.4 使用导航控制器
- 7.3 使用翻页控制器
- 7.4 分割视图控制器
  - 7.4.1 创建分割视图控制器
  - 7.4.2 设置分割视图控制器
  - 7.4.3 使用分割视图控制器
  - 7.4.4 调整界面使其适合纵向和横向模式
- 7.5 弹出框和模态视图控制器
  - 7.5.1 创建弹出框视图控制器
  - 7.5.2 创建模态视图控制器

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

## 7.6 在通用应用程序中组合使用不同类型的视图控制器

## 7.6.1 设计可在iPhone和iPad上运行的通用应用程序

## 7.6.2 合并视图控制器

## 7.7 小结

## 第8章 数据：操作、首选项和文件

## 8.1 接受用户数据

## 8.2 维护用户首选项

## 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bundle

## 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 搭建SQLite数据库

## 9.1.2 访问SQLite

## 9.1.3 访问SQLite数据库

## 9.1.4 使用数据库创建导航菜单

## 9.1.5 扩展这个示例

## 9.2 访问地址簿

## 9.2.1 地址簿框架概述

## 9.2.2 访问地址簿的属性

## 9.2.3 查询地址簿

## 9.2.4 使用Address Book UI

## 9.3 Core Data简介

## 9.3.1 Core Data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 将对象加入数据库

## 9.3.5 使用Core Data取回、更新和删除对象

## 9.4 小结

## 第10章 定位：加速计、位置和指南针

## 10.1 加速计和朝向

## 10.1.1 属性orientation

## 10.1.2 朝向通知

## 10.2 加速计和移动

## 10.2.1 访问UIAccelerometer

## 10.2.2 对UIAcceleration进行分析

## 10.2.3 检查重力

## 10.2.4 检查移动

## 10.2.5 识别简单移动

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 10.3 加速计和手势
  - 10.3.1 使用加速计
  - 10.3.2 手势识别器
- 10.4 深入探讨Core Location
  - 10.4.1 位置类
  - 10.4.2 确定位置和距离的示例
  - 10.4.3 确定海拔高度的示例
  - 10.4.4 使用指南针
  - 10.4.5 获取指南针提供的数据
  - 10.4.6 Core Location和网络
- 10.5 小结

## 第11章 多媒体：图像和相机

- 11.1 图像简介
  - 11.1.1 加载UIImage
  - 11.1.2 绘制UIImageView
  - 11.1.3 修改图像
- 11.2 使用Core Graphics绘制简单图像
- 11.3 访问照片
  - 11.3.1 使用图像选择器
  - 11.3.2 拍摄照片
  - 11.3.3 保存到相册
- 11.4 Collage：一个图像示例
  - 11.4.1 collageView Controller
  - 11.4.2 templImageView
  - 11.4.3 collageView
  - 11.4.4 进一步探索该示例程序
- 11.5 打印图像
  - 11.5.1 打印流程
  - 11.5.2 模拟打印
  - 11.5.3 创建一个打印图像的应用程序
  - 11.5.4 在模拟器上启动应用程序iPrint
- 11.6 小结

## 第12章 多媒体：音频及其录制

- 12.1 播放iPod库中的音频
  - 12.1.1 从iPod库获取音频
  - 12.1.2 获取有关MPMediaItem的信息
  - 12.1.3 使用MPMusicPlayer Controller播放多媒体
  - 12.1.4 创建一个简单的多媒体播放器
- 12.2 录制音频
  - 12.2.1 初始化录音器
  - 12.2.2 控制录音器
  - 12.2.3 响应AVAudioRecorder事件
- 12.3 播放声音
  - 12.3.1 初始化AVAudioPlayer
  - 12.3.2 AVAudioPlayerDelegate

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 12.3.3 控制AVAudioPlayer
- 12.4 创建一个简单的音频录制/播放应用程序
  - 12.4.1 使用模板View-Based Application创建一个项目
  - 12.4.2 添加所需的框架
  - 12.4.3 创建操作
  - 12.4.4 创建界面
  - 12.4.5 设置录音器并实现操作
- 12.5 拍摄、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 绘制到UIView
  - 13.2.2 绘制到位图
- 13.3 绘制路径
  - 13.3.1 终止路径
  - 13.3.2 绘制矩形
- 13.4 设置图形状态
  - 13.4.1 设置颜色
  - 13.4.2 变换
  - 13.4.3 设置剪切路径
  - 13.4.4 其他设置
  - 13.4.5 管理状态
- 13.5 Quartz高级绘画技术
  - 13.5.1 绘制渐变
  - 13.5.2 绘制图像
  - 13.5.3 绘制文本
  - 13.5.4 未涉及的主题
- 13.6 一个在图片上绘画的示例
  - 13.6.1 视图控制器PhotoDraw
  - 13.6.2 视图drawView
  - 13.6.3 扩展该示例
- 13.7 Core Animation简介
  - 13.7.1 Core Animation基础
  - 13.7.2 为使用Core Animation做准备
  - 13.7.3 创建简单的隐式动画
  - 13.7.4 创建简单的显式动画
- 13.8 OpenGL简介
- 13.9 小结

## 第14章 Web视图和网络协议

- 14.1 网络协议层次结构
- 14.2 底层联网技术
- 14.3 使用URL
  - 14.3.1 创建NSURL
  - 14.3.2 创建NSURL Request



## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 14.3.3 手工操纵HTML数据
- 14.4 使用UIWebView
  - 14.4.1 填充Web视图
  - 14.4.2 管理Web视图委托
  - 14.4.3 一个Web视图示例
- 14.5 解析XML
  - 14.5.1 使用NSXMLParser
  - 14.5.2 充当委托
  - 14.5.3 创建一个RSS阅读器
  - 14.5.4 一个获取海拔高度的Core Location示例
- 14.6 以POST方式请求网页
  - 14.6.1 手工发出POST请求
  - 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建立对等连接

- 15.1 Game Kit概述
- 15.2 使用对等体选择器创建对等应用程序
  - 15.2.1 使用Apple的内置对等体选择器
  - 15.2.2 实现GKSessionDelegate定义的方法
  - 15.2.3 在对等体之间收发数据
- 15.3 创建一个多玩家乒乓球游戏
  - 15.3.1 创建项目
  - 15.3.2 创建头文件
  - 15.3.3 创建界面
  - 15.3.4 初始化游戏
  - 15.3.5 设置对等体选择器并建立连接
  - 15.3.6 实现收发数据的方法
  - 15.3.7 游戏循环
  - 15.3.8 用户交互
- 15.4 小结

## 第16章 在iPhone和iPad上使用Event Kit

- 16.1 Event Kit概述
  - 16.1.1 将Event Kit框架加入项目
  - 16.1.2 Event Kit类
- 16.2 以编程方式在日历中添加事项
  - 16.2.1 在应用程序Birthday中添加所需的框架
  - 16.2.2 在日历中加入事项
- 16.3 使用事项编辑视图控制器创建事项
- 16.4 取回事项
  - 16.4.1 使用谓词取回事项
  - 16.4.2 使用事项编辑视图控制器显示事项
- 16.5 使用GCD取回事项

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 16.5.1 Grand Central Dispatch概述
- 16.5.2 使用GCD取回事项
- 16.6 小结

## 第17章 本地通知服务和推送通知服务

- 17.1 本地通知和推送通知是什么
- 17.2 实现本地通知
- 17.3 Apple推送通知系统概述
- 17.4 为使用推送通知做准备
  - 17.4.1 创建证书
  - 17.4.2 创建供应配置文件
  - 17.4.3 处理推送通知的代码
  - 17.4.4 准备音频文件
- 17.5 使用PHP创建推送通知提供器
  - 17.5.1 创建SSL证书
  - 17.5.2 实现PHP推送通知提供器
- 17.6 小结

## 第18章 框架Map Kit

- 18.1 在应用程序中添加地图视图
  - 18.1.1 使用Interface Builder添加地图
  - 18.1.2 以编程方式添加地图视图
  - 18.1.3 控制地图
- 18.2 反向地理编码
- 18.3 标注地图
  - 18.3.1 添加基本的地图标注
  - 18.3.2 添加自定义地图标注
- 18.4 小结

## 第19章 使用Store Kit实现程序内购买

- 19.1 设置沙箱测试环境
  - 19.1.1 创建iTunes测试用户
  - 19.1.2 添加商品
- 19.2 创建简单的商店界面
  - 19.2.1 创建演示程序
  - 19.2.2 添加商店界面
  - 19.2.3 创建壁纸商品
  - 19.2.4 Store Kit支付
- 19.3 小结

## 第20章 利用iAd赚钱

- 20.1 在应用程序中添加横幅广告
  - 20.1.1 创建一个包含横幅广告视图的简单应用程序
  - 20.1.2 添加横幅广告视图
- 20.2 同时支持横向和纵向模式
- 20.3 如何处理广告下载错误
  - 20.3.1 将委托添加到ADBannerView的视图控制器中

## &lt;&lt;iOS 4实战&gt;&gt;

- 20.3.2 模拟事件处理
- 20.4 在应用程序中显示真实广告
- 20.5 小结
  
- 第21章 多任务简介
  - 21.1 多任务概述
    - 21.1.1 应用程序的生命周期
    - 21.1.2 如何启用多任务
  - 21.2 后台状态
    - 21.2.1 理解后台状态
    - 21.2.2 禁止进入后台状态
  - 21.3 使用快速应用程序切换
    - 21.3.1 创建一个支持快速应用程序切换的应用程序
    - 21.3.2 在视图控制器中更新用户界面
  - 21.4 在后台完成任务
    - 21.4.1 任务完成API
    - 21.4.2 在后台完成任务
  - 21.5 在后台监视位置变更
    - 21.5.1 后台位置服务概述
    - 21.5.2 监视重大位置变更
    - 21.5.3 监视基于区域的位置变更
  - 21.6 小结
  
- 第22章 深入探讨多任务
  - 22.1 使用位置监视服务
    - 22.1.1 在应用程序恢复运行时更新用户界面
    - 22.1.2 启用重大位置变更服务
  - 22.2 使用框架Audio Toolbox创建音频播放应用程序
  - 22.3 启用后台音频播放
    - 22.3.1 在文件Info.plist中添加UIBackgroundModes键
    - 22.3.2 处理遥控事件
  - 22.4 创建后台播放音频的应用程序
  - 22.5 小结
  
- 附录A iOS类参考
  - A.1 框架UIKit中的类
  - A.2 框架Foundation中的类
  - A.3 其他类
- 附录B 外部资源和参考资料
- 附录C 发布应用程序
  - C.1 向Apple注册
  - C.2 在设备上运行
  - C.3 为通过App Store发布做准备
- 附录D 让应用程序能在iPad上运行
  - D.1 配置Xcode
  - D.2 修改Info.plist以支持多种朝向
  - D.3 添加iPad特有的界面元素
  - D.4 修改视图以用于iPad

## D.5 支持多种朝向

## 章节摘录

版权页:iPhone和iPad提供的用户体验令人难忘,它非常直观,即使是新手,在没有用户手册的情况下也能够使用,这样的技术实在罕见。

ios向开发人员提供了完整的平台,拥有庞大的全球市场和集成的分发场——App Store。

ios SDK提供了丰富的API,让开发人员能够将美妙的想法变成杀手级应用程序,而ios4新做的改进让开发人员能够更快、更轻松地创建应用程序。

本章将首先简要地介绍ios4,然后介绍重要的iPhone、iPad和iPod Touch规范。

将对ios进行剖析,包括框架框架、窗口、视图和方法;还将介绍事件、内存管理、生命周期管理,并提供成功地开发应用程序的技巧。

## 编辑推荐

《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》由人民邮电出版社出版。  
iOS 4的SDK新增了一些强大的功能,比如多任务、GCD、代码块和IAd。  
随着Xcode 4的发布,即使读者之前不熟悉Objective-C。  
如果使用它进行编程,也会比以往任何时候都容易。  
哈灵顿等编著的《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》是针对Xcode 4编写的详尽实用指南,介绍了从设置开发环境到编写代码和开发完美iOS商业应用程序在内的整个过程。  
书中提供了大量示例,包括聊天客户端、视频游戏、交互性地图和后台播放音频。  
读者还将学习如何在现有的iOS 3应用程序中使用iOS 4新增的功能。  
通过《iOS 4实战:iPhone与iPad应用开发》的学习,读者将会成为一名技术全面的iOS 4开发人员。

#### 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>