第一图书网, tushu007.com

<<iOS 6应用开发入门经典（第4 >

图书基本信息

书名：<<iOS 6应用开发入门经典（第4版）>>

13位ISBN编号：9787115318787

10位ISBN编号：7115318786

出版时间：2013-7-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）John Ray

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

内容概要

《iOS 6应用开发入门经典(第4版)》基于Apple最新发布的iOS 6编写，循序渐进地介绍了从事iOS开发所需的基本知识，包括使用Xcode、Objective-C和Cocoa Touch等开发工具，设计及美化用户界面，利用多场景故事板、切换、弹出框、导航控制器和选项卡栏控制器，使用表视图和分割视图导航结构化数据，读写和显示数据，创建自适应用户界面，播放和录制多媒体，使用地图和定位功能，使用加速计和陀螺仪检测运动和朝向，创建通用应用程序，编写支持后台处理的应用程序，跟踪和调试应用程序等主题。

《iOS 6应用开发入门经典(第4版)》通过简洁的语言和详细的步骤，帮助读者迅速掌握开发iOS应用程序所需的基本知识，适合没有任何编程经验的新手阅读，也可供有志于从事iOS开发的人员参考。

作者简介

John Ray当前当然俄亥俄州立大学研究信息系统办公室的临时主任，其著作的图书有Using TCP/IP: Special Edition、Maximum Mac OS X Security、Mac OS X UnleashedSams Teach Yourself Dreamweaver MX in 21 Days、Sams Teach Yourself iPad Development in 24 Hours。

书籍目录

目 录 第1章 为开发准备好系统和iOS设备 11.1 欢迎进入iOS平台 11.1.1 iOS设备 11.1.2 显示屏和图形 21.1.3 应用程序资源约束 31.1.4 连接性 41.1.5 输入和反馈 41.2 成为iOS开发人员 41.2.1 加入Apple开发人员计划 51.2.2 安装Xcode 81.2.3 添加设备支持组件 91.3 创建并安装开发供应配置文件 101.3.1 什么是开发供应配置文件 101.3.2 配置用于开发的设备 101.4 运行第一个iOS应用程序 121.5 开发技术概述 141.5.1 Apple开发工具 141.5.2 Objective-C 141.5.3 CoCoa Touch 151.5.4 模型-视图-控制器 151.6 进一步探索 151.7 小结 151.8 问与答 151.9 作业 161.9.1 测验 161.9.2 答案 161.9.3 练习 16第2章 Xcode和iOS模拟器简介 172.1 使用Xcode 172.1.1 创建和管理项目 182.1.2 编辑和导航代码 242.1.3 生成应用程序 312.1.4 管理项目属性 342.2 使用iOS模拟器 382.2.1 启动应用程序 392.2.2 模拟多点触摸事件 412.2.3 旋转模拟的设备 412.2.4 模拟其他情况 422.3 进一步探索 432.4 小结 432.5 问与答 442.6 作业 442.6.1 测验 442.6.2 答案 442.6.3 练习 44第3章 探索Apple平台语言Objective-C 453.1 面向对象编程和Objective-C 453.1.1 什么是面向对象编程 463.1.2 面向对象编程术语 473.1.3 什么是Objective-C 483.2 探索Objective-C文件结构 483.2.1 头文件/接口文件 493.2.2 实现文件 543.2.3 自动生成的结构 563.2.4 分类和协议 563.3 Objective-C编程基础 573.3.1 声明变量 573.3.2 分配和初始化对象 593.3.3 使用方法及发送消息 603.3.4 表达式和决策 623.4 内存管理和自动引用计数(ARC) 653.4.1 旧方式：保留并释放对象 653.4.2 新方式：自动引用计数 663.5 进一步探索 673.6 小结 673.7 问与答 673.8 作业 683.8.1 测验 683.8.2 答案 683.8.3 练习 68第4章 Cocoa Touch内幕 694.1 Cocoa Touch是什么 694.1.1 冷静面对大量的功能 704.1.2 年轻而成熟 704.2 探索iPhone技术层 714.2.1 Cocoa Touch层 714.2.2 多媒体层 724.2.3 核心服务层 734.2.4 核心OS层 744.3 跟踪iOS应用程序的生命周期 754.4 Cocoa基础 764.4.1 核心应用程序类 764.4.2 数据类型类 784.4.3 界面类 814.5 使用Xcode探索iOS框架 834.5.1 Xcode文档 844.5.2 快速帮助 864.6 进一步探索 884.7 小结 884.8 问与答 884.9 作业 884.9.1 测验 884.9.2 答案 894.9.3 练习 89第5章 探索Xcode Interface Builder 905.1 了解Interface Builder 905.1.1 IB采用的方法 915.1.2 剖析IB故事板 915.2 创建用户界面 955.2.1 对象库 965.2.2 将对象加入到视图中 965.2.3 使用IB编辑工具 975.2.4 自动布局系统 1005.3 定制界面外观 1025.3.1 使用属性检查器 1025.3.2 设置辅助功能属性 1035.3.3 测试界面 1045.4 连接到代码 1055.4.1 打开项目 1055.4.2 实现概述 1065.4.3 输出口和操作 1075.4.4 对象身份 1125.5 进一步探索 1135.6 小结 1135.7 问与答 1135.8 作业 1145.8.1 测验 1145.8.2 答案 1145.8.3 练习 114第6章 模型-视图-控制器应用程序设计 1156.1 了解设计模式模型-视图-控制器 1156.1.1 制作意大利面条 1166.1.2 使用MVC将应用程序设计结构化 1166.2 Xcode如何实现MVC 1176.2.1 视图 1176.2.2 视图控制器 1176.2.3 数据模型 1196.3 使用模板Single View Application 1206.3.1 实现概述 1206.3.2 创建项目 1206.3.3 规划属性和连接 1246.3.4 设计界面 1266.3.5 创建并连接输出口和操作 1286.3.6 实现应用程序逻辑 1316.3.6 生成应用程序 1326.4 进一步探索 1336.5 小结 1336.6 问与答 1336.7 作业 1346.7.1 测验 1346.7.2 答案 1346.7.3 练习 134第7章 使用文本、键盘和按钮 1357.1 基本用户输入和输出 1357.1.1 按钮 1357.1.2 文本框和文本视图 1367.1.3 标签 1367.2 使用文本框、文本视图和按钮 1367.2.1 实现概述 1377.2.2 创建项目 1377.2.3 设计界面 1387.2.4 创建并连接输出口和操作 1477.2.5 实现按钮模板 1497.2.6 隐藏键盘 1517.2.7 实现应用程序逻辑 1547.2.8 生成应用程序 1557.3 进一步探索 1557.4 小结 1567.5 问与答 1567.6 作业 1567.6.1 测验 1567.6.2 答案 1567.6.3 练习 157第8章 处理图像、动画、滑块和步进控件 1588.1 用户输入和输出 1588.1.1 滑块 1588.1.2 步进控件 1598.1.3 图像视图 1598.2 创建并管理图像动画、滑块和步进控件 1608.2.1 实现概述 1608.2.2 创建项目 1618.2.3 设计界面 1628.2.4 创建并连接到输出口和操作 1688.2.5 实现应用程序逻辑 1718.2.6 生成应用程序 1758.3 进一步探索 1758.4 小结 1768.5 问与答 1768.6 作业 1768.6.1 测验 1768.6.2 答案 1778.6.3 练习 177第9章 使用高级界面对象和视图 1789.1 再谈用户输入和输出 1789.1.1

开关 1799.1.2 分段控件 1799.1.3 Web视图 1809.1.4 可滚动的视图 1819.2 使用开关、分段控件和Web视图 1819.2.1 实现概述 1829.2.2 创建项目 1829.2.3 设计界面 1839.2.4 创建并连接输出口和操作 1889.2.5 实现应用程序逻辑 1919.2.6 生成应用程序 1949.3 使用可滚动视图 1959.3.1 实现概述 1959.3.2 创建项目 1969.3.3 设计界面 1969.3.4 创建并连接输出口和操作 2009.3.5 实现应用程序逻辑 2009.3.6 生成应用程序 2019.4 进一步探索 2019.5 小结 2029.6 问与答 2029.7 作业 2029.7.1 测验 2029.7.2 答案 2039.7.3 练习 203第10章 引起用户注意 20410.1 提醒用户 20410.1.1 提醒视图 20510.1.2 操作表 20710.1.3 系统声音服务 20910.2 探索提醒用户的方法 21110.2.1 实现概述 21110.2.2 创建项目 21110.2.3 设计界面 21310.2.4 创建并连接输出口和操作 21410.2.5 实现提醒视图 21610.2.6 实现操作表 22110.2.7 实现提醒音和震动 22410.3 进一步探索 22510.4 小结 22610.5 问与答 22610.6 作业 22610.6.1 测验 22610.6.2 答案 22610.6.3 练习 227第11章 实现多场景和弹出框 22811.1 多场景故事板简介 22811.1.1 术语 22911.1.2 创建多场景项目 23011.1.3 创建切换 23411.1.4 手工控制模态切换 23711.1.5 使用出口和回退切换 23811.1.6 以编程方式创建模态场景切换 23911.1.7 在场景之间传递数据 24111.2 理解iPad弹出框 24311.2.1 创建弹出框 24411.2.2 创建弹出切换 24411.2.3 手工显示弹出框 24611.2.4 响应用户关闭弹出框 24711.2.5 以编程方式创建并显示弹出框 24911.3 使用模态切换 25111.3.1 实现概述 25111.3.2 创建项目 25111.3.4 设计界面 25511.3.5 创建模态切换 25611.3.6 回退到初始场景 25711.3.7 创建并连接输出口和操作 25711.3.8 实现应用程序逻辑 25811.3.9 生成应用程序 25911.4 使用弹出框 26011.4.1 创建项目 26111.4.2 设计界面 26111.4.3 创建弹出切换 26111.4.4 创建并连接输出口 26211.4.5 实现应用程序逻辑 26211.4.6 生成应用程序 26411.5 进一步探索 26411.6 小结 26511.7 问与答 26511.8 作业 26511.8.1 测验 26511.8.2 答案 26511.8.3 练习 266第12章 使用工具栏和选择器做出选择 26712.1 了解工具栏 26712.1.1 栏按钮项 26812.2 探索选择器 27012.2.1 日期选择器 27112.2.2 选择器视图 27212.3 使用日期选择器 27612.3.1 实现概述 27612.3.2 创建项目 27712.3.3 设计界面 27812.3.4 创建切换 28012.3.5 创建并连接输出口和操作 28112.3.6 实现场景切换逻辑 28112.3.7 实现日期计算逻辑 28412.3.8 生成应用程序 28712.4 实现自定义选择器 28812.4.1 实现概述 28812.4.2 创建项目 28812.4.3 设计界面 29012.4.4 创建切换 29212.4.5 创建并连接输出口和操作 29212.4.6 实现场景切换逻辑 29212.4.7 实现自定义选择器视图 29412.4.8 生成应用程序 29912.5 进一步探索 30012.6 小结 30012.7 问与答 30012.8 作业 30112.8.1 测验 30112.8.2 答案 30112.8.3 练习 301第13章 使用导航控制器和选项卡栏控制器 30213.1 高级视图控制器 30213.1.1 多场景开发 30313.2 探索导航控制器 30413.2.1 导航栏、导航项和栏按钮项 30413.2.2 在故事板中使用导航控制器 30513.2.3 在导航场景之间共享数据 30713.3 了解选项卡栏控制器 30713.3.1 选项卡栏和选项卡栏项 30813.3.2 在故事板中使用选项卡栏控制器 30813.3.3 在选项卡栏控制器管理的场景之间共享数据 31213.4 使用导航控制器 31213.4.1 实现概述 31213.4.2 创建项目 31313.4.3 创建压入切换 31613.4.4 设计界面 31713.4.5 创建并连接输出口和操作 31813.4.6 实现应用程序逻辑 31913.4.7 生成应用程序 32013.5 使用选项卡栏控制器 32013.5.1 实现概述 32013.5.2 创建项目 32113.5.3 创建选项卡栏关系 32213.5.4 设计界面 32313.5.5 创建并连接输出口和操作 32413.5.6 实现应用程序逻辑 32513.5.7 生成应用程序 32713.6 进一步探索 32713.7 小结 32813.8 问与答 32813.9 作业 32913.9.1 测验 32913.9.2 答案 32913.9.3 练习 329第14章 使用表视图和分割视图控制器导航数据 33014.1 了解表视图 33014.1.1 表视图的外观 33114.1.2 表单元格 33214.1.3 添加表视图 33214.2 探索分割视图控制器(仅适用于iPad) 33714.2.1 实现分割视图控制器 33814.2.2 模板Master-Detail Application 33914.3 一个简单的表视图应用程序 34014.3.1 实现概述 34014.3.2 创建项目 34014.3.3 设计界面 34114.3.4 连接输出口delegate和dataSource 34214.3.5 实现应用程序逻辑 34314.3.6 生成应用程序 34714.4 创建基于主-从视图的应用程序 34714.4.1 实现概述 34814.4.2 创建项目 34814.4.3 调整iPad界面 35014.4.4 调整iPhone界面 35214.4.5 实现应用程序数据源 35314.4.6 实现主视图控制器 35614.4.7 实现细节视图控制器 35814.4.8 修复细节视图控制器引用问题 36014.4.9 生成应用程序 36014.5 进一步探索 36114.6 小结 36114.7 问与答

36114.8 作业 36214.8.1 测验 36214.8.2 答案 36214.8.3 练习 362第15章 读写应用程序数据 36315.1 iOS应用程序和数据存储 36315.2 数据存储方式 36515.2.1 用户默认设置 36615.2.2 设置束 36715.2.3 直接访问文件系统 36915.3 创建隐式首选项 37115.3.1 实现概述 37215.3.2 创建项目 37215.3.3 创建界面 37215.3.4 创建并连接输出口和操作 37315.3.5 实现应用程序逻辑 37415.3.6 生成应用程序 37715.4 实现系统设置 37815.4.1 实现概述 37815.4.2 创建项目 37815.4.3 设计界面 37915.4.4 创建并连接输出口 38015.4.5 创建设置束 38015.4.6 实现应用程序逻辑 38615.4.7 生成应用程序 38715.5 实现文件系统存储 38815.5.1 实现概述 38815.5.2 创建项目 38815.5.3 设计界面 38815.5.4 创建并连接输出口和操作 38915.5.5 实现应用程序逻辑 39115.6 进一步探索 39415.7 小结 39515.8 问与答 39515.9 作业 39515.9.1 测验 39515.9.2 答案 39515.9.3 练习 396第16章 创建自适应的用户界面 39716.1 自适应界面 39716.1.1 启用界面旋转 39816.1.2 设计可旋转和调整大小的界面 39916.2 使用自动布局 40016.2.1 自动布局的语言和工具 40116.2.2 示例1：居中约束 40516.2.3 示例2：增大控件 40716.2.4 示例3：统一调整大小及自动布局的怪异行为 41016.3 以编程方式定义界面 41316.3.1 实现概述 41316.3.2 创建项目 41416.3.3 界面编程 41416.3.4 生成应用程序 41816.4 旋转时切换视图 41816.4.1 实现概述 41916.4.2 创建项目 41916.4.3 设计界面 42016.4.4 创建并连接输出口 42116.4.5 实现应用程序逻辑 42216.4.6 生成应用程序 42316.5 进一步探索 42316.6 小结 42416.7 问与答 42416.8 作业 42416.8.1 测验 42416.8.2 答案 42416.8.3 练习 425第17章 使用复杂的触摸和手势 42617.1 多点触摸手势识别 42617.2 添加手势识别器 42717.3 使用手势识别器 42917.3.1 实现概述 42917.3.2 创建项目 43017.3.3 设计界面 43117.3.4 给视图添加手势识别器 43217.3.5 创建并连接输出口和操作 43517.3.6 实现应用程序逻辑 43817.3.7 生成应用程序 44417.4 进一步探索 44517.5 小结 44517.6 问与答 44517.7 作业 44517.7.1 测验 44517.7.2 答案 44617.7.3 练习 446第18章 检测朝向和移动 44718.1 理解运动硬件 44718.1.1 加速计 44818.1.2 陀螺仪 44918.2 访问朝向和运动数据 45018.2.1 通过UIDevice请求朝向通知 45018.2.2 使用Core Motion读取加速计和陀螺仪数据 45118.3 检测朝向 45318.3.1 实现概述 45318.3.2 创建项目 45318.3.3 设计界面 45318.3.4 创建并连接输出口 45418.3.5 实现应用程序逻辑 45418.3.6 生成应用程序 45618.4 检测倾斜和旋转 45718.4.1 实现概述 45718.4.2 创建项目 45718.4.3 设计界面 45818.4.4 创建并连接输出口和操作 45918.4.5 实现应用程序逻辑 46018.4.6 生成应用程序 46418.5 进一步探索 46518.6 小结 46518.7 问与答 46618.8 作业 46618.8.1 测验 46618.8.2 答案 46618.8.3 练习 466第19章 使用多媒体 46719.1 探索多媒体 46719.1.1 Media Player框架 46819.1.2 AV Foundation框架 47319.1.3 图像选择器 47519.1.4 Core Image框架 47719.2 创建用于练习使用多媒体的应用程序 47919.2.1 实现概述 47919.2.2 创建项目 47919.2.3 设计界面 48119.2.4 创建并连接输出口和操作 48219.2.5 实现电影播放器 48319.2.6 实现音频录制和播放 48619.2.7 使用照片库和相机 49119.2.8 实现Core Image滤镜 49419.2.9 访问并播放音乐库 49519.3 进一步探索 50019.4 小结 50119.5 问与答 50219.6 作业 50219.6.1 测验 50219.6.2 答案 50219.6.3 练习 502第20章 与其他应用程序交互 50320.1 应用程序集成 50320.1.1 地址簿 50320.1.2 电子邮件 50720.1.3 在社交网站上发表信息 50820.1.4 地图功能 51020.2 使用地址簿、电子邮件、社交网络和地图 51320.2.1 实现概述 51320.2.2 创建项目 51320.2.3 设计界面 51420.2.4 创建并连接输出口和操作 51520.2.5 实现地址簿逻辑 51620.2.6 实现地图逻辑 52020.2.7 实现电子邮件逻辑 52320.2.8 实现社交网络逻辑 52420.2.9 生成应用程序 52520.3 进一步探索 52620.4 小结 52620.5 问与答 52620.6 作业 52620.6.1 测验 52620.6.2 答案 52720.6.3 练习 527第21章 实现定位服务 52821.1 理解Core Location 52821.1.1 获取位置 52821.1.2 获取航向 53221.2 创建支持定位的应用程序 53321.2.1 实现概述 53321.2.2 创建项目 53421.2.3 设计视图 53521.2.4 创建并连接输出口 53721.2.5 实现应用程序逻辑 53721.2.6 生成应用程序 54021.3 理解磁性指南针 54121.3.1 实现概述 54121.3.2 创建项目 54121.3.3 修改用户界面 54221.3.4 创建并连接输出口 54321.3.5 修改应用程序逻辑 54321.3.6 生成应用程序 54721.4 进一步探索 54821.5 小结 54821.6 问与答 54821.7 作业 54921.7.1 测验 54921.7.2 答案 54921.7.3 练习 549第22章

创建支持后台处理的应用程序 55022.1 理解iOS后台处理 55022.1.1 后台处理类型 55122.1.2 支持后台处理的应用程序的生命周期 55222.2 禁用后台处理 55422.3 处理后台挂起 55422.4 实现本地通知 55522.4.1 常用的通知属性 55622.4.2 创建和调度通知 55622.5 使用任务特定的后台处理 55722.5.1 修改应用程序Cupertion以支持在后台播放音频 55822.5.2 使用声音指示前往库珀蒂诺的方向 55922.5.3 添加后台模式键 56222.6 完成长时间运行的后台任务 56322.6.1 实现概述 56322.6.2 创建项目 56322.6.3 设计界面 56422.6.4 创建并连接输出口 56422.6.5 实现应用程序逻辑 56422.6.6 启用后台任务处理 56622.6.7 生成应用程序 56722.7 进一步探索 56722.8 小结 56822.9 问与答 56822.10 作业 56822.10.1 测验 56822.10.2 答案 56822.10.3 练习 569第23章 创建通用应用程序 57023.1 开发通用应用程序 57023.1.1 理解通用模板 57123.1.2 通用应用程序设置方面的不同 57223.2 创建通用应用程序：方法1 57423.2.1 实现概述 57423.2.2 创建项目 57423.2.3 设计界面 57523.2.4 创建并连接输出口 57523.2.5 实现应用程序逻辑 57623.2.6 生成应用程序 57723.3 创建通用应用程序：方法2 57723.3.1 创建项目 57723.3.2 设计界面 57923.3.3 创建并连接输出口 57923.3.4 实现应用程序逻辑 58023.3.5 生成应用程序 58023.4 使用多个目标 58023.4.1 将iPhone目标转换为iPad目标 58123.4.2 将iPad目标转换为iPhone目标 58123.5 进一步探索 58223.6 小结 58223.7 问与答 58323.8 作业 58323.8.1 测验 58323.8.2 答案 58323.8.3 练习 583第24章 应用程序跟踪和调试 58424.1 使用NSLog提供即时反馈 58424.2 使用Xcode调试器 58724.2.1 设置断点及单步执行代码 58824.2.2 使用调试导航器 59624.3 进一步探索 59824.4 小结 59824.5 问与答 59824.6 作业 59824.6.1 测验 59824.6.2 答案 59924.6.3 练习 599

编辑推荐

全球销量逾百万册的系列图书；连续十余年打造的经典品牌；直观、循序渐进的学习教程；掌握关键知识的最佳起点；“ Read Less，Do More ”（精读多练）的教学理念；以示例引导读者完成最常见的任务；每章内容针对初学者精心设计，1小时轻松阅读学习，24小时彻底掌握关键知识；每章案例与练习题助你轻松完成常见任务；通过实践提高应用技能，巩固所学知识；读者可通过http://vdisk.weibo.com/s/Bj5NP下载本书所有源代码

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