

<<iOS6开发进阶与实战>>

图书基本信息

书名：<<iOS6开发进阶与实战>>

13位ISBN编号：9787115326034

10位ISBN编号：7115326037

出版时间：2013-10-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] 马克

译者：麦秆创智

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>

<<iOS6开发进阶与实战>>

内容概要

《iOS 6开发进阶与实战》从Core Data、iCloud、Game Kit、Map Kit、消息、媒体以及安全性等诸多方面，对iOS平台开发中的进阶内容进行了详细的讲解。

《iOS 6开发进阶与实战》共16章，其中第2章至第7章详细而深入地讨论了有关Core Data的内容；第8至第13章分别讲解了云服务技术iCloud、Game Kit中的蓝牙连接、LBS服务Map Kit、媒体库与多媒体播放、消息传送与社交媒体，以及应用程序安全性；第14、15章介绍了并发响应、多线程与高级调试技术；最后，第16章为读者提供了一些有用的外部资源。

《iOS 6开发进阶与实战》所涉及的内容是开发具有一定深度和价值的iOS应用程序所必须了解和掌握的，所以，本书不仅适合对iOS开发有一定基础的读者，更是即将开发产品级应用的开发人员所必须阅读的书籍。

另外，《iOS 6开发进阶与实战》也可供领域内产品经理、项目经理等相关职位人士参考。

<<iOS6开发进阶与实战>>

书籍目录

第1章 踏上新征程

- 1.1 本书讲什么
- 1.2 你需要具备的基础
- 1.3 启程前的准备
- 1.4 本书主要内容

第2章 Core Data剖析

- 2.1 Core Data简史
- 2.2 创建Core Data应用程序
- 2.3 Core Data概念和术语
- 2.4 数据模型
- 2.5 Managed Object
- 2.6 键-值(Key-Value)编程
- 2.7 Managed Object上下文
- 2.8 小结

第3章 完美的开端：添加、显示和删除数据

- 3.1 建立Xcode项目
 - 3.1.1 添加场景
 - 3.1.2 场景和导引线
 - 3.1.3 Storyboard文档大纲
- 3.2 应用程序架构
- 3.3 设计视图控制器界面
- 3.4 创建HeroListController
 - 3.4.1 创建Connection和Outlets
 - 3.4.2 导航栏按钮
 - 3.4.3 标签栏User Defaults
- 3.5 设计数据模型
 - 3.5.1 添加一个实体
 - 3.5.2 编辑新实体
 - 3.5.3 为Hero实体添加属性
- 3.6 声明Fetched Results Controller
- 3.7 实现Fetched Results Controller
- 3.8 Fetched Results Controller的Delegate方法
- 3.9 一切就绪
 - 3.9.1 错误处理
 - 3.9.2 实现Edit和Add
 - 3.9.3 为表格视图数据源和Delegate编写代码
 - 3.9.4 表格视图排序
 - 3.9.5 运行时载入Fetch Request
- 3.10 跑起来吧
- 3.11 完成，但还要继续

第4章 隐藏在详情视图中的“怪兽”

- 4.1 视图实现方案选择
- 4.2 创建详情视图控制器
 - 4.2.1 接通导引线
 - 4.2.2 HeroDetailController

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 4.3 详情视图中的挑战
- 4.4 使用Property列表控制表格结构
- 4.5 使用Property列表搭建表格结构模型
- 4.6 通过Property列表定义表格视图
- 4.7 解析Property列表
- 4.8 显示详情
- 4.9 编辑详情
- 4.10 详情视图的编辑模式
- 4.11 创建自定义UITableViewCell子类
- 4.12 保存修改
- 4.13 专门的输入视图
- 4.13.1 DatePicker SuperDBEditCell子类
- 4.13.2 使用DatePicker SuperDBEditCell子类
- 4.13.3 实现一个选择器
- 4.14 “怪兽”的终结
- 第5章 为变化做准备：迁移和版本控制
- 5.1 关于数据模型
- 5.1.1 数据模型会被编译
- 5.1.2 数据模型可以拥有多个版本
- 5.1.3 创建新版数据模型
- 5.1.4 当前数据模型版本
- 5.1.5 数据模型版本标识符
- 5.2 迁移
- 5.2.1 轻量VS标准
- 5.2.2 标准迁移
- 5.3 为轻量迁移设置应用
- 5.4 让我们迁移吧
- 第6章 自定义管理对象
- 6.1 更新数据模型
- 6.1.1 添加Age属性
- 6.1.2 添加“最喜爱颜色”属性
- 6.1.3 为name属性指定最小长度
- 6.2 创建Hero类
- 6.2.1 修改Hero的Header
- 6.2.2 设置默认值
- 6.3 校验
- 6.3.1 单属性校验
- 6.3.2 nil vs . NULL
- 6.3.3 多属性校验
- 6.4 虚拟Accessor
- 6.5 添加校验反馈
- 6.6 更新详情视图
- 6.7 重构SuperDBEditCell
- 6.7.1 Xcode重构选项
- 6.7.2 搬移代码
- 6.7.3 可编辑Property
- 6.8 创建Color表格视图单元格

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 6.8.1 自定义颜色编辑器
- 6.8.2 自定义Color表格视图单元格
- 6.9 清除选择器
- 6.10 还有一件事
- 6.11 前路更多彩
- 第7章 关系、属性获取和表达式
 - 7.1 扩展你的应用程序：“超能力”和“英雄榜”
 - 7.2 关系
 - 7.2.1 对一关系
 - 7.2.2 对多关系
 - 7.2.3 逆关系
 - 7.2.4 Fetched Properties
 - 7.2.5 在数据模型编辑器中创建关系和Fetched Properties
 - 7.2.6 删除规则
 - 7.3 表达式和融合
 - 7.4 添加“超能力”实体
 - 7.5 创建Power关系
 - 7.6 创建逆关系
 - 7.7 创建olderHeros Fetched Property
 - 7.8 创建youngerHeros Fetched Property
 - 7.9 创建sameSexHeroes Fetched Property
 - 7.10 创建oppositeSexHeroes Fetched Property
 - 7.11 向Hero类添加关系和Fetched Properties
 - 7.12 修改详情视图
 - 7.12.1 重新思考配置
 - 7.12.2 封装和信息隐藏
 - 7.12.3 数据驱动配置
 - 7.12.4 添加“超能力”
 - 7.13 重构详情视图控制器
 - 7.13.1 重命名Configuration类
 - 7.13.2 重构详情控制器
 - 7.13.3 重构Hero实例变量
 - 7.13.4 再抽象一点
 - 7.13.5 新的HeroDetailController
 - 7.14 “超能力”视图控制器
 - 7.15 Fetch Properties
 - 7.16 和Core说再见
- 第8章 在云端
 - 8.1 使用iCloud进行数据存储
 - 8.2 iCloud基础
 - 8.3 iCloud Backup
 - 8.4 在应用程序中启用iCloud
 - 8.5 键-值数据存储
 - 8.6 文档存储
 - 8.6.1 UIDocument
 - 8.6.2 支持iCloud的UIDocument
 - 8.6.3 NSMetadataQuery

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 8.7 支持iCloud的Core Data
- 8.8 升级SuperDB
 - 8.8.1 Entitlements
 - 8.8.2 创建启用iCloud的Provisioning Profile
 - 8.8.3 修改Persistent Store
 - 8.8.4 修改Managed Object上下文
 - 8.8.5 收到DataChanged通知时更新UI
 - 8.8.6 测试数据存储
 - 8.8.7 “脚踏实地”

第9章 使用Game Kit进行蓝牙点对点通信

- 9.1 Game Center
- 9.2 点对点连接
- 9.3 In Game Voice
- 9.4 本章的应用程序
- 9.5 网络通信模型
 - 9.5.1 客户端-服务器模型
 - 9.5.2 点对点模型
 - 9.5.3 客户端-服务器与点对点混合
- 9.6 Game Kit中的Session
 - 9.6.1 创建Session
 - 9.6.2 查找并连接到其他Session
 - 9.6.3 监听其他的Session
 - 9.6.4 向连接点发送数据
 - 9.6.5 信息打包发送
 - 9.6.6 从连接点接收数据
 - 9.6.7 关闭连接
- 9.7 Peer Picker
 - 9.7.1 创建Peer Picker
 - 9.7.2 处理连接
 - 9.7.3 创建Session
- 9.8 创建项目
 - 9.8.1 关闭待机计时器
 - 9.8.2 导入Game Kit框架
 - 9.8.3 设计界面
 - 9.8.4 定义应用程序常量
 - 9.8.5 设计棋盘
 - 9.8.6 创建数据包对象
 - 9.8.7 搭建视图控制器头
- 9.9 内测
- 9.10 游戏开始

第10章 Map Kit

- 10.1 本章的应用程序
- 10.2 概览和术语
- 10.3 地图视图
 - 10.3.1 地图类型
 - 10.3.2 用户所在位置
 - 10.3.3 坐标区域

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 10.3.4 设定显示区域
- 10.3.5 地图视图Delegate
- 10.4 标注
 - 10.4.1 标注对象
 - 10.4.2 标注视图
 - 10.4.3 添加和移除标注
 - 10.4.4 选中标注
 - 10.4.5 提供带有标注视图的地图视图
- 10.5 地理编码和反向地理编码
- 10.6 搭建MapMe应用程序
 - 10.6.1 链接Map Kit和Core Location框架
 - 10.6.2 构建界面
 - 10.6.3 实现视图控制器接口
 - 10.6.4 实现标注对象类
 - 10.6.5 实现MapMe的ViewController
- 10.7 升级啦，年轻人
- 第11章 消息：邮件、短信和社交媒体
 - 11.1 本章的应用程序
 - 11.2 MessageUI框架
 - 11.2.1 创建邮件编写视图控制器
 - 11.2.2 填写标题行
 - 11.2.3 填写收件人
 - 11.2.4 设置邮件正文
 - 11.2.5 添加附件
 - 11.2.6 显示邮件编写视图
 - 11.2.7 邮件编写视图控制器的Delegate方法
 - 11.2.8 消息编写视图控制器
 - 11.3 Social框架
 - 11.3.1 SLComposeViewController
 - 11.3.2 SLRequest
 - 11.4 活动视图控制器
 - 11.5 构建MessageImage应用程序
 - 11.5.1 构建用户界面
 - 11.5.2 拍照
 - 11.5.3 调用照相机
 - 11.5.4 选择消息发送器
 - 11.6 寄往：下一章
- 第12章 媒体库访问和播放
 - 12.1 MediaPlayer框架
 - 12.1.1 媒体项
 - 12.1.2 媒体项集合
 - 12.1.3 媒体查询和媒体属性Predicate
 - 12.1.4 媒体选择控制器
 - 12.1.5 音乐播放控制器
 - 12.2 简单的音乐播放器
 - 12.2.1 构建SimplePlayer应用程序
 - 12.2.2 构造用户界面

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 12.2.3 声明Outlet和Action
- 12.3 MPMoviePlayerController
- 12.4 MPMediaPlayer
- 12.5 AVFoundation
- 12.6 AVMediaPlayer
- 12.7 小心!
- 前方有洪水
- 第13章 加把锁: iOS安全
- 13.1 安全性考量
- 13.2 安全性技术
 - 13.2.1 加密
 - 13.2.2 散列
 - 13.2.3 证书和签名
 - 13.2.4 身份
- 13.3 iOS安全性
 - 13.3.1 随机Keychain
 - 13.3.2 证书、密钥和受信服务
- 13.4 Keychain Viewer
 - 13.4.1 创建Certificate Authority
 - 13.4.2 创建Keychain应用
- 13.5 安全不打烊
- 第14章 保持界面响应
- 14.1 探索并发问题
- 14.2 创建Stalled应用程序
 - 14.2.1 设计界面
 - 14.2.2 实现Stalled视图控制器
- 14.3 Timer
 - 14.3.1 创建Timer
 - 14.3.2 停止Timer
 - 14.3.3 Timer的局限性
- 14.4 使用Timer修改Stalled应用程序
 - 14.4.1 创建Batch对象
 - 14.4.2 修改nib
 - 14.4.3 修改视图控制器头文件
 - 14.4.4 修改视图控制器的实现文件
- 14.5 操作队列和并发
 - 14.5.1 线程
 - 14.5.2 操作
 - 14.5.3 操作队列
- 14.6 使用操作队列优化Stalled应用程序
 - 14.6.1 创建SquareRootApplication
 - 14.6.2 自定义ProgressCell
 - 14.6.3 调整用户界面
 - 14.6.4 修改ViewController.h
 - 14.6.5 修改ViewController.m
- 14.7 排队站好
- 第15章 单元测试、调试和相关工具

<<iOS6开发进阶与实战>>

- 15 . 1 单元测试
- 15 . 2 调试
 - 15 . 2 . 1 断点
 - 15 . 2 . 2 Debug Navigator
 - 15 . 2 . 3 Debug Area
 - 15 . 2 . 4 尝试Debug Control
 - 15 . 2 . 5 Breakpoint Navigator和Symbolic断点
 - 15 . 2 . 6 条件断点
 - 15 . 2 . 7 断点行为
 - 15 . 2 . 8 静态分析
 - 15 . 2 . 9 有关调试的补充
- 15 . 3 使用Instruments进行性能分析
- 15 . 4 胜利的终点线
- 第16章 路在脚下
 - 16 . 1 逃离困境
 - 16 . 2 苹果提供的文档
 - 16 . 3 邮件列表
 - 16 . 4 论坛
 - 16 . 5 网站
 - 16 . 6 博客
 - 16 . 7 如果一切都失败了.....
 - 16 . 8 再见

<<iOS6开发进阶与实战>>

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>