

<<iPhone App开发实战手册>>

图书基本信息

书名：<<iPhone App开发实战手册>>

13位ISBN编号：9787121176340

10位ISBN编号：7121176343

出版时间：2012-8

出版时间：电子工业出版社

作者：克雷格·霍肯伯里

页数：307

字数：315000

译者：高京,历勤勇,施迪宏

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 App开发实战手册>>

内容概要

目前市面上不乏iPhone App开发的书籍，但要做出成功的产品，需要的绝不仅仅是开发优秀的软件。本书将向你展示完整的开发过程，从下载工具，开发应用，进行测试，通过苹果的审核，到推销和维护你的产品。

本书适合iPhone App开发入门使用。

无论是开发人员、设计师、市场人员，还是项目经理，都可以在本书中找到自己感兴趣的内容。

<<iPhone App开发实战手册>>

书籍目录

引言

第一部分

第1章 创建你的第一个iPhone应用

准备工具

安装Xcode

安装iPhone SDK

关于SDK要进一步了解什么

熟悉新工具

每个Flashlight都需要一个部件表

组装

在Mac上运行一下

修改的决定

第2章 方括号的力量

Objective-C : iPhone应用开发基本功

方括号的领地

对象的要素

让对象干活

众多的类

类详解

疯狂背后的原理

用类别表达

实现：美丽背后的智慧

创建新类

管理内存

来一片nil

轻松地自动释放

属性和点

类方法

初始化对象

解除地址分配

循环：更好还是更坏

异常处理代码

从崩溃中学习

使用选择器

出示你的id

下一步

开发文档

学会偷懒

第3章 Cocoa Touch : 让Objective-C运行起来

Cocoa Touch入门

三大巨头：模型、视图、控制器

视图

模型

控制器

值对象

<<iPhone App开发实战手册>>

基础数据类型

对象化 (Objectified)

集合

深度复制

属性列表

可变还是不可变

让它可改变

保护你的数据

委托和数据源

目标和操作

用户界面：复杂的方法

用户界面：简单的方法

通知

单例

将单例作为全局变量

下一步

设计语言

第4章 设计工具：做一个更好的FlashLight

编码之前的计划

为何要找设计师

设计目标

iPhone的独有设计模式

设计过程

与设计师和谐共处

反馈，不要只考虑到自己的想法

反馈的提供者

Flashlight 2.0

更大，更强，更快

正面

背面

绘图板

在图片和代码之间的技术设计

开始命名

下一步

准备编码

第二部分

第5章 开始深入开发

超越模板

选择SDK

修改项目设置

修改目标设置

编译设置

重复配置

官方授权

加入iPhone开发者计划

打开这扇门

如果失败

<<iPhone App开发实战手册>>

移动体验

准备开工

第6章 专业版Flashlight

一趟观光旅行

从哪里开始

打开旅行指南

Flashlight_ProAppDelegate

观察NIB文件

MainWindow.xib

MainView.xib

调整视图尺寸

自动尺寸调整

SettingsView.xib

AboutView.xib

细化外观

LightView

IFInfoView

你自己的Cocoa Touch

UIColor+Brightness

UIView+Brightness

UIView+Concealed

优化模型

SOSModel

FlashlightModel

整合起来

MainViewController

SettingsViewController

AboutViewController

本地化的语言

Localizable.strings文件

AboutView.xib

总结

第三部分

第7章 收尾工作

beta测试

应用在你这里运行一切正常，但是.....

Ad Hoc & Roll

清理外观

美化委员会

程序语言本地化

Web开发

网站

App Store，我来了

第8章 销售

签订合同

欢迎

第一件要做的事情

<<iPhone App开发实战手册>>

提出你的申明

出口合规

概要

评分

上传——展示

定价

本地化

检查

调整

市场

度量

竞争

两个开发人员，一个商店

定价策略

先试后买

上传

最终版配置文件

最终目标

最终版本的构建

最终版本的上传

最终的测试

第一次推广

应用审查

确保你没有破坏任何规则

应对拒绝

可以销售了

发布日

第9章 你已经拥有了客户

销售统计

日常销售报告

月度财务报告

获得付款

广告与促销

新闻稿

口碑传播

社交网络：疯狂的口头传播

让用户可以说些什么

大爆炸

网络广告

推广码

销售价格

把效果绘制出来

监控覆盖

注册

客户支持

一切都是完美的

崩溃原因

<<iPhone App开发实战手册>>

支持邮件的处理

产品更新

新信息

欢迎回到iTunes

升级

恭喜

第四部分

附录A 去哪里进一步学习

章节摘录

版权页：插图：现在，你可能已经注意到在Objective—C标识符中起始的两个字母是非常重要的。IB能帮你解开疑惑，它代表Interface Builder。

如果查找IBOutlet和IBAction的定义，你可能会对UINibDeclarations.h里找到的结果感到疑惑。

#define IBOutlet #define IBAction void 当IBOutlet和IBAction添加到你的代码中，并没有添加任何其他附加功能。

如上所见，两个标识符的定义事实上是没有实际操作的，你做的只是标记代码，使Interface Builder可以解析它。

IBOutlet用来标记那些将用于图像编辑器及源代码中的对象。

同样，IBAction是用来标记方法可以在两个不同的编辑环境进行共享。

神奇的方式从源代码的角度看，mySlider、myButton、myLabel这些对象会在程序运行时神奇地出现。这种魔法让你的生活变得更加容易，但重要的是要理解这个技巧，这样你才能充分利用潜在的一些特性。

在最一开始的程序配置文件中，HitMaker—Info.plist包含一个主NIB文件名（NSMainNibFile），它告诉Cocoa当程序执行时需要首先载入指定的文件。

如果指定MainWindow，则所有在MainWindow.xib中的对象将会被加载到内存中。

说明：NIB是“NeXT Interface Builder”的缩写，在旧版中用于文件的扩展名。

许多开发人员和大部分的框架都还在使用这个词。

现在新的文件都使用.xib扩展名，xib这种新的格式基于XML，因此用X作为扩展名的第一个字母。

有些时候开发人员会讲NIB文件，而在另一些时候他们会说XIB文件，其实是一回事，都是指包含用户界面部分的文件。

加载的部分过程是设置所有那些被定义为IBOutlet的实例变量。

NIB的加载机制使用访问器来设置这些实例变量，它会使用内存中的对象来调用—setMySlider：、—setMyButton：和—setMyLabel：方法。

最酷的是，那些被加载的对象拥有你在Interface Builder中所做的所有设置。

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>