

<<iPhone SDK编程入门经典>>

图书基本信息

书名：<<iPhone SDK编程入门经典>>

13位ISBN编号：9787302248088

10位ISBN编号：7302248087

出版时间：2011-3

出版时间：清华大学出版社

作者：李伟梦

页数：429

译者：张龙

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 SDK编程入门经典>>

内容概要

学习iphone应用程序开发并非遥不可及。

《iphone

sdk编程入门经典：使用objective-c》提供了关于appleiphone

sdk示例驱动的简易指南，透彻地揭示了如何使用objective-c进行iphone应用程序开发。

通过每章的练习，您将不断进步，最终会发现创建iphone应用程序所需的每一步操作背后的简单逻辑

。当阅读完《iphonesdk编程入门经典：使用objective-c》后，您将能够自信地迎接今后的iphone编程挑战

。

介绍了如何借助于插座变量与动作等基本概念使代码与interfacebuilder中的可视化元素进行交互

介绍了iphone应用程序用户界面(ui)中的各种视图的用法

介绍了如何构建页签栏应用程序、导航应用程序与实用程序

介绍了功能强大的表视图，如何使用它显示数据行

讨论了如何使用应用程序的设置持久化应用首选项

阐述了如何在iphone应用程序中实现多点触摸功能

介绍了可用于iphone动画开发的各种技术

<<iPhone SDK编程入门经典>>

作者简介

Wei-Meng

Lee是DeveloperLearningSolutions公司的创始人，这是一家致力于最新的Microsoft与Apple技术实训的技术公司。

他在网上发表了大量的文章，同时还是《C#2008编程参考手册》(清华大学出版社引进并出版)和Professional

Windows VistaGadgetsProgramming这两本书的作者。

<<iPhone SDK编程入门经典>>

书籍目录

第i部分 入门

第1章 iPhone编程快速入门

1.1 获取iphonesdk

1.2 iPhonesdk的组件

1.3 iPhoneos架构概述

1.4 起步前需要了解的一些信息

1.5 小结

第2章 编写第一个“hello world”应用程序

2.1 Xcode快速起步

2.2 定制应用程序图标

2.3 小结

第3章 插座变量、动作与视图控制器

3.1 基本代码与UI交互

3.2 视图控制器

3.3 小结

第4章 探讨视图

4.1 使用视图

4.2 使用代码动态添加视图

4.3 理解视图层次结构

4.4 切换视图

4.5 小结

第5章 键盘输入

5.1 使用键盘

5.2 定制输入类型

5.3 检测键盘是否已打开

5.4 小结

第6章 屏幕旋转

6.1 响应设备旋转

6.2 以编程的方式旋转屏幕

6.3 小结

第 部分 构建不同类型的iPhone应用程序

第7章 视图控制器

第8章 页签栏与导航应用程序

第9章 实用程序

第 部分 显示和持久化数据

第10章 使用表视图

第11章 应用程序首选项

第12章 使用sqlite3进行数据库存储

第13章 文件处理

第 部分 iPhone高级编程技术

第14章 多点触摸应用程序的编程

第15章 简单动画

第16章 访问内置应用程序

第17章 访问硬件

附录a 答案

<<iPhone SDK编程入门经典>>

附录b xcode快速入门

附录c interace builder快速入门

附录d objective-c快速教程

附录e 在实际的iphone或ipodtouch上进行测试

章节摘录

版权页：插图：

<<iPhone SDK编程入门经典>>

编辑推荐

《iPhone SDK编程入门经典:使用Objective-C(移动与嵌入式开发技术)》：移动与嵌入式开发技术

<<iPhone SDK编程入门经典>>

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>