

<<ios6开发范例代码大全>>

图书基本信息

书名：<<ios6开发范例代码大全>>

13位ISBN编号：9787302332855

10位ISBN编号：7302332851

出版时间：2013-8-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美] 格罗伦德,[美] 弗朗西斯 (Colin Francis) ,[美] 格林姆斯 (Shawn Grimes)

译者：郑思遥,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>

<<ios6开发范例代码大全>>

内容概要

《移动开发经典丛书：iOS 6 开发范例代码大全》是为iPad、iPhone和其他iOS SDK设备与平台开发解决方案的专业指南。

书中提供了深度代码示例，并介绍了开发者每天都会遇到的各种场景。

《移动开发经典丛书：iOS 6 开发范例代码大全》的范例涵盖范围很广，面向专业开发者。

在《移动开发经典丛书：iOS 6 开发范例代码大全》中你将学到大量真实世界的示例，这些示例将帮助你快速、高效地构建功能完善的应用程序。

<<ios6开发范例代码大全>>

作者简介

格罗伦德，从1990年就开始从事专业软件开发工作了。

他目前供职于Knowit，这是一家位于斯堪的纳维亚的IT咨询领导公司，他帮助团队使用敏捷方法开发软件。

软件开发不仅是Hans-Eric的职业，还是他的爱好。

在闲暇时间，他会自学如何在各种平台上使用不同语言编写程序。

他现在非常热衷于在iOS上使用Objective-C编写程序。

Hans-Eric的TwitterID是@hansEricG。

弗朗西斯（Colin Francis），是一名来自马里兰的iOS开发者，在ShawnGrimes的帮助下学习了iOS开发（他们合著了iOS5Recipes，Apress出版）。

现在他居住在迈阿密，专注于为iOS开发基于音乐的应用。

格林姆斯（Shawn Grimes），与他的妻子Stepheue共同经营着Campfire Apps，LLC，这是一家移动应用开发公司，专注于为儿童与家庭开发应用。

他们共同开创了APPLIED Club计划，旨在向高中生传授移动应用开发技术。

Shawn在巴尔的摩与马里兰开发活动中表现活跃，同时与Chris Stone共同领导着巴尔的摩移动开发者小组。

书籍目录

第1章 应用程序攻略

- 1.1 设置单视图应用程序
 - 1.2 攻略1-2：链接一个框架
 - 1.3 攻略1-3：添加用户界面控件视图
 - 1.4 攻略1-4：创建outlet
 - 1.5 攻略1-5：创建动作
 - 1.6 攻略1-6：创建类
 - 1.7 攻略1-7：添加Info.plist属性
 - 1.8 攻略1-8：添加资源文件
 - 1.9 攻略1-9：使用故事板
 - 1.9.1 故事板中包含的内容
 - 1.9.2 设置使用故事板的应用程序
 - 1.9.3 在故事板中添加新场景
 - 1.9.4 添加一个表视图场景
 - 1.9.5 添加一个详细视图
 - 1.9.6 设置一个自定义视图控制器
 - 1.9.7 使用单元格原型
 - 1.10 攻略1-10：错误处理
 - 1.10.1 创建一个错误处理框架
 - 1.10.2 通知用户
 - 1.10.3 实现恢复选项
 - 1.11 攻略1-11：处理异常
 - 1.11.1 处理异常的策略
 - 1.11.2 搭建一个测试应用程序
 - 1.11.3 截获未捕捉的异常
 - 1.11.4 报告错误
 - 1.11.5 添加按钮
 - 1.11.6 通过电子邮件发送报告
 - 1.11.7 最后一点完善
 - 1.12 攻略1-12：添加简化版的应用程序
 - 1.12.1 Adding a Build Target
 - 1.12.2 编写某个版本的代码
 - 1.13 攻略1-13：加载启动画面
 - 1.13.1 加载图像文件
 - 1.13.2 设计加载画面
 - 1.14 本章小结
- 第2章 布局攻略
- 2.1 攻略2-1使用自动布局
 - 2.1.1 自动布局的约束
 - 2.1.2 约束的优先级
 - 2.1.3 添加尾随按钮
 - 2.2 攻略2-2：自动布局编程
 - 2.2.1 设置应用程序
 - 2.2.2 Visual Format Language
 - 2.2.3 添加图像视图

<<ios6开发范例代码大全>>

- 2.2.4 定义图像视图的约束
- 2.3 攻略2-3：调试自动布局
 - 2.3.1 处理二义性的布局
 - 2.3.2 处理不可满足性的问题
- 2.4 本章小结
- 第3章 表视图和集合视图攻略
 - 3.1 攻略3.1：创建未分组的表格
 - 3.1.1 构建一个应用程序
 - 3.1.2 添加表示国家的模型
 - 3.1.3 在表视图中显示数据
 - 3.1.4 有关缓存单元格的说明
 - 3.1.5 配置单元格
 - 3.1.6 有关圆角的说明
 - 3.1.7 实现辅助视图
 - 3.1.8 增强用户交互体验
 - 3.1.9 有关单元格视图自定义的一点说明
 - 3.2 攻略3-2：编辑UITableView
 - 3.2.1 UITableView的动动画
 - 3.2.2 还有其他操作
 - 3.3 攻略3-3：UITableView的重排序
 - 3.4 攻略3-4：创建分组的UITableView
 - 3.5 攻略3-5：注册自定义单元格类
 - 3.5.1 创建一个自定义表视图单元格类
 - 3.5.2 注册单元格类
 - 3.6 攻略3-6：创建国旗挑选器CollectionView
 - 3.6.1 设置应用程序
 - 3.6.2 创建数据模型
 - 3.6.3 构建FkIlg Picker
 - 3.6.4 定义CollectionView界面
 - 3.6.5 显示国旗挑选器
 - 3.6.6 通过自动布局将题头居中显示
 - 3.7 本章小结
- 第4章 位置服务攻略
 - 4.1 关于Core Location
 - 4.1.1 标准与显著变化服务
 - 4.1.2 iOS 6的新特性
 - 4.1.3 位置服务的需求
 - 4.2 攻略4-1：获得基本的位置信息
 - 4.2.1 创建应用程序
 - 4.2.2 开始与停止位置更新
 - 4.2.3 接收位置更新
 - 4.2.4 测试位置更新
 - 4.3 攻略4-2：显著位置变化
 - 4.3.1 创建应用程序
 - 4.3.2 启用后台更新
 - 4.3.3 添加本地通知
 - 4.4 攻略4-3：追踪磁力计的朝向

<<ios6开发范例代码大全>>

- 4.4.1 关于朝向追踪
- 4.4.2 创建应用程序
- 4.4.3 开始与停止朝向更新
- 4.4.4 实现委托方法
- 4.5 攻略4-4：追踪真实的朝向
- 4.6 攻略4-5：区域监测
 - 4.6.1 关于区域
 - 4.6.2 欢迎来到巴尔的摩
- 4.7 攻略4-6：实现地理编码
 - 4.7.1 实现反向地理信息编码
 - 4.7.2 实现正向地理信息编码
 - 4.7.3 最佳实践
- 4.8 本章小结
- 第5章 Motion攻略
 - 5.1 攻略5-1：识别摇晃事件
 - 5.1.1 拦截摇晃事件
 - 5.1.2 子类化窗口
 - 5.1.3 实现摇晃通知
 - 5.1.4 测试摇晃事件
 - 5.2 攻略5-2：访问原始的Core Motion数据
 - 5.2.1 Core Motion传感器
 - 5.2.2 创建项目
 - 5.2.3 访问传感器数据
 - 5.2.4 推送还是拉取
 - 5.2.5 选择更新间隔
 - 5.2.6 原始Motion数据的本质
 - 5.3 攻略5-3：访问设备的Motion数据
 - 5.3.1 设备移动类
 - 5.3.2 创建项目
 - 5.3.3 访问设备的Motion数据
 - 5.3.4 设置参考帧
 -
- 第6章 Map攻略
- 第7章 社交网络攻略
- 第8章 相机攻略
- 第9章 多媒体攻略
- 第10章 图像攻略
- 第11章 用户数据攻略
- 第12章 数据存储攻略
- 第13章 数据传输攻略
- 第13章 Game Kit攻略

<<ios6开发范例代码大全>>

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>