

<<iPhone应用开发入门>>

图书基本信息

书名：<<iPhone应用开发入门>>

13位ISBN编号：9787313064332

10位ISBN编号：7313064330

出版时间：2010-6

出版时间：上海交通大学出版社

作者：陈刚 等编著

页数：191

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应用开发入门>>

前言

本书作者在Apple推出iPhone SDK和App Store模式后，即开始面向iPhone和iPod touch开发游戏与应用，已经完成了包括FarmLand、iHorse、iCheese、BeerDuel、MagicFluid、iDomino、Orient Brush、农家乐、和谐动车、地铁上海等在内的多款游戏，并都已成功上传到了.Appstore平台上销售。

2009年2月18日，本书作者发布了其开发的一款免费游戏（多米诺骨牌欣赏版，iDomino Lite），第11天下载量突破1万次/日。

到4月12日，全球下载量超过45万次，并且在法国、瑞士、比利时、希腊、匈牙利、意大利、挪威、土耳其、卢森堡、以色列、捷克、波兰等国家的App store中，iDomino Lite在免费排名榜中位居前10名。

本书作者还开发了FarmLand（中文版“农家乐”）与FarmLand2，被Apple公司评为“全球精品应用（New & Noteworthy）”，曾在iTunes首页栏目中得到推广。

在实际开发过程中，作者发现可以学习参考的书籍资料并不多，特别是中文书籍资料基本处于空白状态。

为方便中国希望从事iPhone开发的人员，将自己的实践经验进行汇集和总结，编写了这本《iPhone应用开发入门》一书。

本书包括开发环境、开发编程、测试到发布销售的全过程，希望以此帮助愿意从事iPhone开发的中国开发人员快速进入这个领域。

本书主要针对的读者：具备基本的C语言编程能力，愿意从事iPhone开发，希望快速入门的人员。

作者排名先后按照汉语拼音顺序。

本书得到上海交通大学继续教育学院员工基金的支持，同时作者也感谢上海交通大学继续教育学院和上海交通大学e-learning lab的大力支持。

欢迎iPhone开发人员提出意见与建议，欢迎与大家联系交流。

<<iPhone应用开发入门>>

内容概要

本书主要介绍iPhone开发环境、开发编程、测试以及发布销售的全过程，帮助愿意从事iPhone开发的中国开发人员快速进入这个领域。

全书分9章，分别介绍：开发环境；Objective C；开发工具；iPhone的UI编程；iPhone特性；网络、媒体与3D；调试工具；应用开发与发布工程；PistolDuel示例代码。

本书内容全面，结构清晰，注重实践，包含了开发经验的汇集和总结。

特别适合具备基本的C语言编程能力、愿意从事iPhone开发、希望快速入门的人员。

全书图文并茂，便于自学，有广泛的适应面，可以作为移动设备开发相关培训的教材，也是iPhone开发人员实用的入门参考书。

<<iPhone应用开发入门>>

书籍目录

1 简介 1.1 为何学iPhone应用开发 1.2 需要怎样的开发环境 1.3 Mac OS X操作系统 1.4 iPhone SDK开发包 1.5 iPhone OS与开发 本章小结2 Objective-C 2.1 历史背景 2.2 第一个Objective-C程序 2.3 迈向面向对象的编程的世界 2.4 内存管理 2.5 声明属性 2.6 协议 2.7 类别 2.8 方法选择符 本章小结3 开发工具 3.1 项目开发模板 3.2 Xcode介绍 3.3 Interface Builder介绍 本章小结4 iPhone的UI编程 4.1 概述 4.2 UIKit基础概念 4.3 编写一个简单的计算器 4.4 显示表格以及层次信息 本章小结5 iPhone特性 5.1 多点触摸 5.2 重力加速计 5.3 地理位置 本章小结6 网络、多媒体与3D 6.1 网络编程 6.2 音视频 6.3 3D开发 本章小结7 调试工具 7.1 Instruments 7.2 Shark 本章小结8 应用开发与发布过程 8.1 开发过程 8.2 发布过程 本章小结9 PistolDuel示例代码 本章小结参考文献

<<iPhone应用开发入门>>

章节摘录

1 简介 1.1 为何学iPhone应用开发 2008年8月, SUN的一位工程师与妻子不得不为钱而伤透脑筋: 房贷到期却无力偿付, 孩子的医疗费用不断增加, 更让他们感到绝望的是SUN又冻结了当年度的员工分红。

他们迫于现实开始出售自己的房子, 并不得不寻找新工作。

突然, 一篇以前读过的文章闯入工程师的脑海: 有人因为写了一个iPhone电玩应用程序而很快赚到了钱。

现年30岁的工程师从小喜欢玩射击电玩, 他决定试试编写电玩应用。

于是, 一套iShoot(图1—1)的应用于10月19日正式出现在苹果应用商店里。

第一天, 每套4.99美元的iShoot就让他赚到了1000美元。

2009年1月, 他又推出了一个免费版本, 刺激付费版本的销售量, 结果大获成功, 许多人都升级为付费版本。

iShoot Lite被下载的次数超过了200万次, 并且创造了在1月11日一天卖出1.7万套的最高纪录, 当天这位工程师的收入就达到了3.5万美元。

.....

<<iPhone应用开发入门>>

编辑推荐

《iPhone应用开发入门》包括开发环境、开发编程、测试到发布销售的全过程，希望以此帮助愿意从事iPhone开发的中国开发人员快速进入这个领域。

《iPhone应用开发入门》主要针对的读者：具备基本的C语言编程能力，愿意从事iPhone开发，希望快速入门的人员。

<<iPhone应用开发入门>>

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>