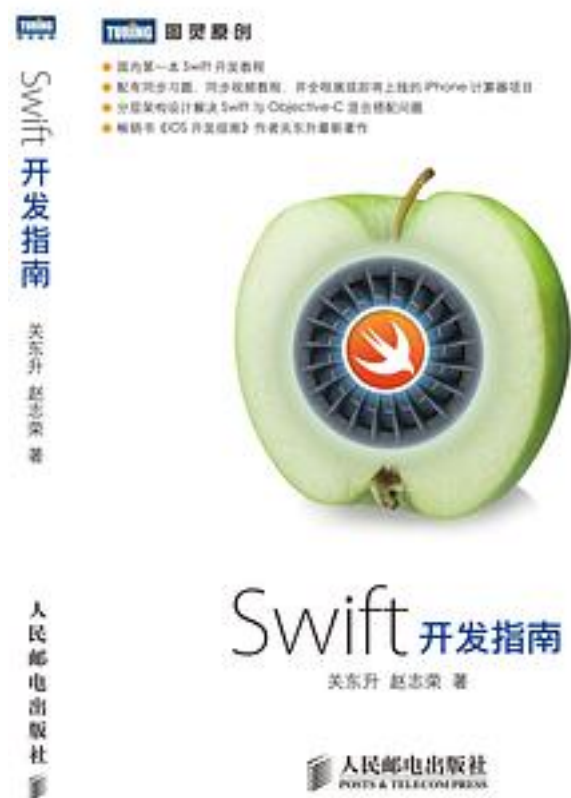


Swift开发指南



[Swift开发指南_下载链接1](#)

著者:关东升

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-9

装帧:平装

isbn:9787115366245

本书通过大量案例全面讲解了Swift语言开发，包含常量与变量、运算符和表达式、数据类型、数据类型转换、字符串类型、语言的元组类型、可选类型、数组、字典、控制语句、函数、闭包、类与结构体、属性、方法、下标、继承、构造器、析构器、扩展、协议、内存管理等，每章均配有同步习题，由浅入深，循序渐进，最后通过iPhone计算器应用的开发带领读者进行了开发实战。

作者介绍:

关东升

国内知名iOS技术作家，iOS技术顾问，高级培训讲师，移动开发专家。担任51CTO社区iOS技术顾问，精通iOS、Android和Windows Phone及HTML5等移动开发技术，擅长移动平台的应用和游戏类项目开发。曾先后主持开发大型网络游戏《神农诀》的iOS和Android客户端、国家农产品追溯系统的iPad客户端、酒店预订系统的iPhone客户端、金融系统微博的iOS和Windows Phone及Android客户端。在App Store上发布了多款游戏和应用软件。长期为中国移动研究院、云南移动、东软、方正科技、大唐电信、中石油、深圳康拓普、上海财富168、天津港务局等企事业单位授课。除本书外，还著有《iOS开发指南》《品味移动设计》《iOS网络编程与云端应用最佳实践》《iOS传感器应用开发最佳实践》《iOS多媒体编程技术最佳实践》《iPhone与iPad开发实战——iOS经典应用剖析》等畅销书。

目录: 第一部分 基础篇

第1章 准备开始 2

1.1 本书学习路线图 2

1.2 本书中的约定 3

1.2.1 示例代码约定 4

1.2.2 图示的约定 4

1.3 Xcode开发工具 6

1.3.1 Xcode安装和卸载 7

1.3.2 Xcode界面 10

1.4 如何使用API帮助 11

1.5 本章小结 14

1.6 同步练习 14

第2章 第一个Swift程序 15

2.1 使用Playground编写 15

2.1.1 编程利器Playground 15

2.1.2 编写HelloWorld程序 16

2.2 代码解释 19

2.3 本章小结 20

2.4 同步练习 20

第3章 Swift基本语法 21

3.1 标识符和关键字 21

3.1.1 标识符 21

3.1.2 关键字 22

3.2 常量和变量 22

3.2.1 常量 22

3.2.2 变量 23

3.2.3 命名规范 23

3.3 注释 24

3.4 表达式 25

3.5 本章小结 26

3.6 同步练习 26

第4章 基本运算符 28

4.1 算术运算符 28

4.1.1 一元运算符 28

4.1.2 二元运算符 29

4.1.3 算术赋值运算符	30
4.2 关系运算符	31
4.3 逻辑运算符	33
4.4 位运算符	34
4.5 其他运算符	36
4.6 本章小结	37
4.7 同步练习	37
第5章 基本数据类型	39
5.1 Swift数据类型	39
5.2 整型	39
5.3 浮点型	41
5.4 数字表示方式	41
5.4.1 进制数字表示	41
5.4.2 指数表示	42
5.4.3 其他表示	42
5.5 数字类型之间的转换	42
5.5.1 整型之间的转换	42
5.5.2 整型与浮点型之间的转换	43
5.6 布尔型	44
5.7 元组类型	44
5.8 本章小结	45
5.9 同步练习	45
第6章 字符和字符串	47
6.1 字符	47
6.1.1 Unicode编码	47
6.1.2 转义符	48
6.2 创建字符串	49
6.3 字符串可变性	49
6.4 字符串比较	50
6.4.1 大小和相等比较	50
6.4.2 前缀和后缀比较	51
6.5 本章小结	52
6.6 同步练习	52
第7章 控制语句	54
7.1 分支语句	54
7.1.1 条件语句if	54
7.1.2 多分支语句switch	56
7.1.3 在switch中使用范围匹配	58
7.1.4 在switch中比较元组类型	59
7.2 循环语句	61
7.2.1 while语句	61
7.2.2 do while语句	63
7.2.3 for语句	63
7.2.4 for in语句	64
7.3 跳转语句	65
7.3.1 break语句	66
7.3.2 continue语句	67
7.3.3 fallthrough语句	69
7.4 本章小结	71
7.5 同步练习	71
第8章 集合	75
8.1 数组集合	75
8.1.1 数组声明与初始化	76
8.1.2 数组的修改	77

8.1.3 数组遍历	78
8.2 字典集合	78
8.2.1 字典声明与初始化	79
8.2.2 字典的修改	80
8.2.3 字典遍历	81
8.3 集合的复制	82
8.3.1 字典复制	82
8.3.2 数组复制	84
8.4 本章小结	86
8.5 同步练习	86
第9章 函数	88
9.1 使用函数	88
9.2 传递参数	89
9.2.1 使用外部参数名	89
9.2.2 参数默认值	90
9.2.3 可变参数	90
9.2.4 参数的传递引用	91
9.3 函数返回值	92
9.3.1 无返回值函数	92
9.3.2 多返回值函数	93
9.4 函数类型	93
9.4.1 作为函数返回类型使用	94
9.4.2 作为参数类型使用	95
9.5 函数重载	96
9.6 嵌套函数	97
9.7 泛型和泛型函数	98
9.7.1 一个问题的思考	99
9.7.2 泛型函数	99
9.8 本章小结	100
9.9 同步练习	100
第10章 闭包	104
10.1 回顾嵌套函数	104
10.2 闭包的概念	105
10.3 使用闭包表达式	106
10.3.1 类型推断简化	106
10.3.2 隐藏return关键字	107
10.3.3 缩写参数名称	107
10.3.4 使用闭包返回值	108
10.4 使用尾随闭包	108
10.5 捕获上下文中的变量和常量	109
10.6 本章小结	110
10.7 同步练习	110
第二部分 面向对象篇	
第11章 Swift语言中的面向对象特性	114
11.1 面向对象概念和基本特征	114
11.2 Swift中的面向对象类型	114
11.3 枚举	115
11.3.1 成员值	115
11.3.2 原始值	117
11.3.3 相关值	118
11.4 结构体与类	120
11.4.1 类和结构体定义	120
11.4.2 再谈值类型和引用类型	121
11.4.3 引用类型的比较	123

- 11.5 类型嵌套 124
- 11.6 可选类型与可选链 125
 - 11.6.1 可选类型 125
 - 11.6.2 可选链 126
- 11.7 本章小结 129
- 11.8 同步练习 130
- 第12章 属性与下标 134
 - 12.1 存储属性 134
 - 12.1.1 存储属性概念 134
 - 12.1.2 延迟存储属性 135
 - 12.1.3 属性观察者 136
 - 12.2 计算属性 136
 - 12.2.1 计算属性概念 136
 - 12.2.2 只读计算属性 138
 - 12.2.3 结构体和枚举中的计算属性 139
 - 12.3 属性观察者 139
 - 12.4 静态属性 141
 - 12.4.1 结构体静态属性 143
 - 12.4.2 枚举静态属性 144
 - 12.4.3 类静态属性 145
 - 12.5 使用下标 145
 - 12.5.1 下标概念 146
 - 12.5.2 示例：二维数组 146
 - 12.6 本章小结 148
 - 12.7 同步练习 148
- 第13章 方法 150
 - 13.1 实例方法 150
 - 13.1.1 使用规范的命名 151
 - 13.1.2 结构体和枚举方法变异 154
 - 13.2 静态方法 155
 - 13.2.1 结构体中静态方法 155
 - 13.2.2 枚举中静态方法 156
 - 13.2.3 类中静态方法 156
 - 13.3 本章小结 157
 - 13.4 同步练习 157
- 第14章 构造与析构 158
 - 14.1 构造器 158
 - 14.1.1 默认构造器 158
 - 14.1.2 构造器与存储属性初始化 159
 - 14.1.3 使用外部参数名 160
 - 14.2 构造器重载 162
 - 14.2.1 构造器重载概念 162
 - 14.2.2 值类型构造器代理 163
 - 14.2.3 引用类型构造器横向代理 164
 - 14.3 析构器 165
 - 14.4 本章小结 166
 - 14.5 同步练习 166
- 第15章 继承 169
 - 15.1 从一个示例开始 169
 - 15.2 构造器继承 170
 - 15.2.1 构造器调用规则 170
 - 15.2.2 构造过程安全检查 172
 - 15.2.3 构造器自动继承 175

- 15.3 重写 177
 - 15.3.1 属性重写 177
 - 15.3.2 方法重写 179
 - 15.3.3 下标重写 180
 - 15.3.4 使用final关键字 182
- 15.4 类型检查与转换 183
 - 15.4.1 使用is操作符 185
 - 15.4.2 使用as操作符 185
 - 15.4.3 使用Any和AnyObject类型 187
- 15.5 本章小结 187
- 15.6 同步练习 188
- 第16章 扩展和协议 190
 - 16.1 扩展 190
 - 16.1.1 声明扩展 190
 - 16.1.2 扩展计算属性 191
 - 16.1.3 扩展方法 192
 - 16.1.4 扩展构造器 193
 - 16.1.5 扩展下标 195
 - 16.2 协议 196
 - 16.2.1 声明和遵守协议 197
 - 16.2.2 协议方法 197
 - 16.2.3 协议属性 200
 - 16.2.4 把协议作为类型使用 202
 - 16.2.5 协议的继承 204
 - 16.2.6 协议的合成 205
 - 16.3 扩展中声明协议 207
 - 16.4 本章小结 207
 - 16.5 同步练习 208
- 第17章 Swift内存管理 210
 - 17.1 Swift内存管理概述 210
 - 17.1.1 引用计数 210
 - 17.1.2 示例：Swift自动引用计数 211
 - 17.2 强引用循环 213
 - 17.3 打破强引用循环 216
 - 17.3.1 弱引用 216
 - 17.3.2 无主引用 218
 - 17.4 闭包中的强引用循环 220
 - 17.4.1 一个闭包中的强引用循环示例 221
 - 17.4.2 解决闭包强引用循环 221
 - 17.5 本章小结 223
 - 17.6 同步练习 223
- 第三部分 过渡篇
- 第18章 从Objective-C到Swift 226
 - 18.1 选择语言 226
 - 18.2 Swift调用Objective-C 226
 - 18.2.1 创建Swift工程 227
 - 18.2.2 在Swift工程中添加Objective-C类 229
 - 18.2.3 调用代码 230
 - 18.3 Objective-C调用Swift 232
 - 18.3.1 创建Objective-C工程 233
 - 18.3.2 在Objective-C工程中添加Swift类 234
 - 18.3.3 调用代码 235
 - 18.4 本章小结 236

- 18.5 同步练习 237
- 第19章 使用Foundation框架 238
 - 19.1 数字类NSNumber 238
 - 19.1.1 获得NSNumber实例 238
 - 19.1.2 NSNumber对象的比较 241
 - 19.2 字符串类 242
 - 19.2.1 NSString类 242
 - 19.2.2 NSMutableString类 245
 - 19.2.3 NSString与String之间的关系 246
 - 19.3 数组类 247
 - 19.3.1 NSArray类 247
 - 19.3.2 NSMutableArray类 248
 - 19.3.3 NSArray与Array之间的关系 249
 - 19.4 字典类 250
 - 19.4.1 NSDictionary类 250
 - 19.4.2 NSMutableDictionary类 251
 - 19.4.3 NSDictionary与Dictionary之间的关系 252
 - 19.5 本章小结 253
 - 19.6 同步练习 253
- 第四部分 实战篇
- 第20章 iOS开发基础 256
 - 20.1 iOS介绍 256
 - 20.2 第一个iOS应用HelloWorld 257
 - 20.2.1 创建工程 257
 - 20.2.2 Xcode中的iOS工程模板 265
 - 20.2.3 程序剖析 266
 - 20.3 iOS API简介 268
 - 20.4 本章小结 268
 - 20.5 同步练习 268
- 第21章 项目实战——基于分层架构的多版本iPhone计算器 270
 - 21.1 应用分析与设计 270
 - 21.1.1 应用概述 270
 - 21.1.2 需求分析 270
 - 21.1.3 原型设计 271
 - 21.1.4 分层架构设计 272
 - 21.1.5 应用设计 273
 - 21.2 创建工程 274
 - 21.3 业务逻辑层开发 276
 - 21.3.1 创建CalcLogic.swift文件 276
 - 21.3.2 枚举类型Operator 277
 - 21.3.3 CalcLogic类中属性 278
 - 21.3.4 CalcLogic类中构造器和析构器 278
 - 21.3.5 CalcLogic类中更新主标签方法 279
 - 21.3.6 CalcLogic类中判断是否包含小数点方法 280
 - 21.3.7 CalcLogic类中计算方法 280
 - 21.3.8 CalcLogic类中清除方法 281
 - 21.4 表示层开发 282
 - 21.4.1 添加图片资源 282
 - 21.4.2 改变设计界面大小 284
 - 21.4.3 添加计算器背景 284
 - 21.4.4 在设计界面中添加主标签 286
 - 21.4.5 在设计界面中添加按钮 288
 - 21.4.6 控件的输出口和动作 292
 - 21.4.7 视图控制器 296

- 21.5 Objective-C版本的计算器 297
 - 21.5.1 Xcode工程文件结构比较 297
 - 21.5.2 表示层比较 298
 - 21.5.3 业务逻辑层比较 299
- 21.6 Swift调用Objective-C实现的计算器 302
 - 21.6.1 在Swift工程中添加Objective-C类 303
 - 21.6.2 调用代码 305
- 21.7 Objective-C调用Swift实现的计算器 306
 - 21.7.1 在Objective-C工程中添加Swift类 306
 - 21.7.2 调用代码 307
- 21.8 本章小结 310
- 21.9 同步练习 310
- • • • • ([收起](#))

[Swift开发指南_下载链接1](#)

标签

Swift

苹果

开发

iOS

Xcode

计算机语言

编程

无PDF

评论

纸上得来终觉浅 须知此事要躬行 ^ ^

还不如另外那本翻译的官方文档…

质量还是不错的，swift提供了一些不错的语言特性

在图书馆浏览了一遍，其实相当于稍作修改的中文版《The Swift Programming Language》，加上一个计算器的 toy app。

讲的较浅,直接看官方文档应该更好.

简单的介绍

太浅显，适合在校大学生初学编程那种人阅读

[Swift开发指南_下载链接1](#)

书评

本书其实就是把官方文档中那些比较重要的概念扒了出来讲解一下，其中有些概念还不深入。又在本书最后添加了一个样例APP，居然还敢卖这么高的价钱。想学Swift还是老老实实去看官方的文档的吧，中文翻译版也由很多网友放到了Github上。本书真心不值得购买。

[Swift开发指南_下载链接1](#)