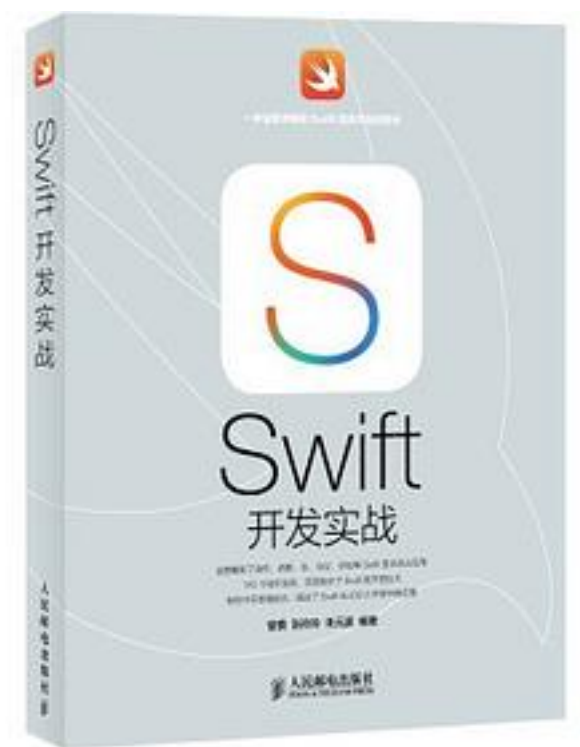


Swift开发实战



[Swift开发实战 下载链接1](#)

著者:管蓓

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-9-1

装帧:平装

isbn:9787115368270

Swift是苹果公司在WWDC2014大会上发布的一门全新的编程语言，用于编写OS X和iOS应用程序。《Swift开发实战》共分24章，循序渐进地讲解了Swift语言的基本知识及实战技术。《Swift开发实战》从Swift语言基础讲起，依次讲解了Swift的语法、运算符、字符串和字符、表达式、集合类型、语句和流程控制、函数、闭包、枚举、类、构造函数和析构函数、属性、方法、下标脚本、自动引用计数、泛型、可选链、类型检查和嵌套类型、混编开发、扩展、协议、Sprite Kit游戏开发等知识。《Swift开发实战》几乎涵盖了Swift语言的全部内容，讲解通俗易懂，特别适合初学者学习。

《Swift开发实战》适合Swift初学者、iOS爱好者、iPhone应用开发人员、iPad应用开发人员、iOS应用开发人员学习，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

作者介绍:

朱元波，计算机硕士，通讯工程硕士，精通iOS开发，Objective—C，C语言，C++。在苹果APP Store发布多款作品，现在就职于联通iPhone研发定制中心。

目录: 第1章 工欲善其事，必先利其器——Swift语言基础 1

- 1. 1 Swift概述 1
 - 1. 1. 1 Swift的创造者 1
 - 1. 1. 2 Swift的优势 2
- 1. 2 搭建开发环境 3
 - 1. 2. 1 Xcode 6介绍 3
 - 1. 2. 2 下载并安装Xcode 6 5
- 1. 3 使用Xcode开发环境 8
 - 1. 3. 1 改变公司名称 8
 - 1. 3. 2 通过搜索框缩小文件范围 10
 - 1. 3. 3 格式化代码 10
 - 1. 3. 4 代码缩进和自动完成 11
 - 1. 3. 5 文件内查找和替换 12
 - 1. 3. 6 快速定位到代码行 14
 - 1. 3. 7 快速打开文件 15
 - 1. 3. 8 使用书签 16
 - 1. 3. 9 自定义导航条 17
 - 1. 3. 10 使用Xcode帮助 18
 - 1. 3. 11 调试代码 19
- 1. 4 启动iOS 8模拟器 21

第2章 千里之行，始于足下——Swift语言基础 24

- 2. 1 第一段Swift程序 24
- 2. 2 简单值 30
- 2. 3 流程控制 31
- 2. 4 函数和闭包 34
- 2. 5 对象和类 36
- 2. 6 枚举和结构体 38
- 2. 7 协议和扩展 40
- 2. 8 泛型 41

第3章 新语言，新特性——Swift的基础语法 43

- 3. 1 分号 43
- 3. 2 空白 43
- 3. 3 标识符和关键字 44
 - 3. 3. 1 标识符 44
 - 3. 3. 2 关键字 45
- 3. 4 常量和变量 45
 - 3. 4. 1 声明常量和变量 45
 - 3. 4. 2 声明变量 46
 - 3. 4. 3 输出常量和变量 49
 - 3. 4. 4 标注类型 50
 - 3. 4. 5 常量和变量的命名规则 51
- 3. 5 注释 52
 - 3. 5. 1 注释的规则 52

3. 5. 2 使用注释的注意事项	53
3. 6 数据类型	54
3. 6. 1 数据类型的分类	55
3. 6. 2 类型安全和类型推断	55
3. 6. 3 类型注解	56
3. 6. 4 类型标识符	56
3. 6. 5 元组类型	57
3. 6. 6 函数类型	57
3. 6. 7 数组类型	58
3. 6. 8 可选类型	58
3. 6. 9 隐式解析可选类型	59
3. 6. 10 协议合成类型	59
3. 6. 11 元类型	60
3. 6. 12 类型继承子句	60
3. 6. 13 类型推断	61
3. 7 最基本的数值类型	61
3. 7. 1 整数	61
3. 7. 2 浮点数	63
3. 8 字面量	64
3. 8. 1 数值型字面量	64
3. 8. 2 整型字面量	65
3. 8. 3 浮点型字面量	66
3. 8. 4 文本型字面量	67
3. 9 数值型类型转换	68
3. 9. 1 整数转换	68
3. 9. 2 整数和浮点数转换	69
3. 10 类型别名	70
3. 11 布尔值	71
3. 12 元组	72
3. 13 可选类型	73
3. 13. 1 if 语句以及强制解析	74
3. 13. 2 可选绑定	75
3. 13. 3 nil	76
3. 13. 4 隐式解析可选类型	76
3. 14 断言	77
3. 14. 1 使用断言进行调试	77
3. 14. 2 何时使用断言	78
第4章 运算符	83
4. 1 运算符概述	83
4. 2 赋值运算符	84
4. 2. 1 基本赋值运算符	84
4. 2. 2 复合赋值运算符	85
4. 3 算术运算符	86
4. 3. 1 一元运算符	86
4. 3. 2 二元运算符	88
4. 3. 3 求余运算	89
4. 3. 4 浮点数求余计算	90
4. 4 比较运算符(关系运算符)	91
4. 5 三元条件运算	93
4. 6 区间运算符	94
4. 6. 1 闭区间运算符	95
4. 6. 2 半闭区间运算符	95
4. 7 逻辑运算	96
4. 7. 1 逻辑非	97

- 4. 7. 2 逻辑与 97
- 4. 7. 3 逻辑或 97
- 4. 7. 4 组合逻辑 98
- 4. 7. 5 使用括号设置运算优先级 98
- 4. 8 位运算符 99
 - 4. 8. 1 按位取反运算符 99
 - 4. 8. 2 按位与运算符 100
 - 4. 8. 3 按位或运算符 101
 - 4. 8. 4 按位异或运算符 102
 - 4. 8. 5 按位左移/右移运算符 103
- 4. 9 溢出运算符 107
- 4. 10 运算符函数 110
 - 4. 10. 1 前置和后置运算符 110
 - 4. 10. 2 组合赋值运算符 111
 - 4. 10. 3 比较运算符 112
- 4. 11 自定义运算符 113
- 4. 12 运算符的优先级和结合性 113
- 第5章 字符串和字符 117
 - 5. 1 字符和字符串基础 117
 - 5. 2 字符串字面量 118
 - 5. 3 初始化空字符串 119
 - 5. 4 字符串可变性 120
 - 5. 5 字符串是值类型 121
 - 5. 6 字符串遍历 121
 - 5. 7 计算字符数量 122
 - 5. 8 连接字符串和字符 123
 - 5. 9 字符串插值 125
 - 5. 10 比较字符串 125
 - 5. 10. 1 字符串相等 125
 - 5. 10. 2 前缀/后缀相等 125
 - 5. 10. 3 大写和小写字符串 127
 - 5. 11 国际标准Unicode 128
 - 5. 11. 1 Unicode 术语 128
 - 5. 11. 2 字符串的Unicode表示 128
 - 5. 11. 3 UTF-8 129
 - 5. 11. 4 UTF-16 129
 - 5. 11. 5 Unicode 标量 129
- 第6章 表达式 132
 - 6. 1 前缀表达式 132
 - 6. 2 二元表达式 132
 - 6. 3 赋值表达式 134
 - 6. 4 三元条件运算符 135
 - 6. 5 类型转换运算符 135
 - 6. 6 主表达式 136
 - 6. 6. 1 字符型表达式 136
 - 6. 6. 2 self表达式 136
 - 6. 6. 3 超类表达式 137
 - 6. 6. 4 闭包表达式 137
 - 6. 6. 5 隐式成员表达式 138
 - 6. 6. 6 圆括号表达式 138
 - 6. 6. 7 通配符表达式 139
 - 6. 7 后缀表达式 139
 - 6. 7. 1 函数调用表达式 139
 - 6. 7. 2 初始化函数表达式 139

- 6. 7. 3 显式成员表达式 140
- 6. 7. 4 后缀self表达式 140
- 6. 7. 5 动态表达式 140
- 6. 7. 6 下标脚本表达式 141
- 6. 7. 7 强制取值表达式 141
- 6. 7. 8 可选链表达式 141
- 第7章 集合类型 143
 - 7. 1 数组 143
 - 7. 1. 1 定义数组 143
 - 7. 1. 2 数组构造语句 144
 - 7. 1. 3 访问和修改数组 145
 - 7. 1. 4 数组的遍历 148
 - 7. 1. 5 创建并且构造一个数组 149
 - 7. 2 字典 152
 - 7. 2. 1 字典字面量 152
 - 7. 2. 2 读取和修改字典 153
 - 7. 2. 3 字典遍历 157
 - 7. 2. 4 创建一个空字典 159
 - 7. 3 集合的可变性 160
- 第8章 语句和流程控制 163
 - 8. 1 Swift语句概述 163
 - 8. 1. 1 循环语句 163
 - 8. 1. 2 分支条件语句 167
 - 8. 1. 3 带标签的语句 172
 - 8. 1. 4 控制传递语句 172
 - 8. 2 for循环 173
 - 8. 2. 1 for-in 173
 - 8. 2. 2 for条件递增 175
 - 8. 3 while循环 177
 - 8. 3. 1 while 177
 - 8. 3. 2 do-while 179
 - 8. 4 条件语句 181
 - 8. 4. 1 if语句 181
 - 8. 4. 2 switch 182
 - 8. 4. 3 不存在隐式的贯穿 183
 - 8. 4. 4 区间匹配 184
 - 8. 4. 5 元组 185
 - 8. 4. 6 值绑定 185
 - 8. 4. 7 where 186
 - 8. 5 控制转移语句 187
 - 8. 5. 1 continue 187
 - 8. 5. 2 break 188
 - 8. 5. 3 贯穿(Fallthrough) 190
 - 8. 5. 4 带标签的语句(Labeled Statements) 191
- 第9章 函数 193
 - 9. 1 函数的分类 193
 - 9. 1. 1 从函数定义的角度划分 193
 - 9. 1. 2 从是否有返回值角度划分 193
 - 9. 1. 3 从是否有参数角度划分 194
 - 9. 1. 4 库函数 194
 - 9. 2 函数的定义 194
 - 9. 2. 1 参函数的定义 195
 - 9. 2. 2 有参函数的定义 195
 - 9. 3 函数声明 196

- 9. 3. 1 函数声明的格式 196
- 9. 3. 2 声明中的参数名 197
- 9. 3. 3 声明中的特殊类型参数 199
- 9. 4 函数调用 199
 - 9. 4. 1 调用函数的格式 199
 - 9. 4. 2 函数调用的方式 201
- 9. 5 函数参数 202
 - 9. 5. 1 多重输入参数 202
 - 9. 5. 2 参函数 203
 - 9. 5. 3 返回值函数 203
- 9. 6 返回值 204
- 9. 7 函数参数的名称 205
 - 9. 7. 1 外部参数名 206
 - 9. 7. 2 简写外部参数名 206
 - 9. 7. 3 默认参数值 207
 - 9. 7. 4 默认值参数的外部参数名 207
 - 9. 7. 5 可变参数 208
 - 9. 7. 6 常量参数和变量参数 208
 - 9. 7. 7 输入/输出参数 209
- 9. 8 函数类型 210
 - 9. 8. 1 使用函数类型 211
 - 9. 8. 2 函数类型作为参数类型 211
 - 9. 8. 3 函数类型作为返回类型 213
- 9. 9 嵌套函数 214
- 9. 10 函数和闭包 215
- 9. 11 内置库函数 218
- 第10章 闭包 225
 - 10. 1 闭包表达式 225
 - 10. 1. 1 sort 函数 226
 - 10. 1. 2 闭包表达式语法 227
 - 10. 1. 3 根据上下文推断类型 229
 - 10. 1. 4 单表达式闭包隐式返回 229
 - 10. 1. 5 参数名称的缩写 230
 - 10. 1. 6 运算符函数 230
 - 10. 2 闭包的简写方式 230
 - 10. 3 尾随闭包 231
 - 10. 4 捕获值 234
 - 10. 5 闭包是引用类型 235
- 第11章 枚举 237
 - 11. 1 枚举基础 237
 - 11. 2 枚举语法 238
 - 11. 3 匹配枚举值和switch语句 240
 - 11. 4 相关值 241
 - 11. 5 原始值 243
- 第12章 类 247
 - 12. 1 类和结构体基础 247
 - 12. 1. 1 定义类和结构体 248
 - 12. 1. 2 声明结构体字段 249
 - 12. 2 类的成员 250
 - 12. 2. 1 最简单的数据成员 250
 - 12. 2. 2 最重要的函数成员 251
 - 12. 3 结构体成员 252
 - 12. 3. 1 字段 252
 - 12. 3. 2 函数 253

- 12. 3. 3 属性 253
- 12. 4 类和结构体实例 254
- 12. 5 类的继承 255
 - 12. 5. 1 类的层次结构 255
 - 12. 5. 2 继承概述 256
 - 12. 5. 3 定义子类 257
 - 12. 5. 4 重写 259
 - 12. 5. 5 继承规则 263
- 12. 6 属性访问 265
- 12. 7 结构体和枚举是值类型 267
- 12. 8 类是引用类型 268
 - 12. 8. 1 恒等运算符 269
 - 12. 8. 2 指针 269
- 12. 9 类和结构体的选择 269
- 12. 10 集合类型的赋值和复制行为 270
 - 12. 10. 1 字典类型的赋值和拷贝行为 270
 - 12. 10. 2 数组的赋值和复制行为 271
 - 12. 10. 3 确保数组的唯一性 272
 - 12. 10. 4 判定两个数组是否共用相同元素 272
 - 12. 10. 5 强制复制数组 273
- 第13章 构造函数和析构函数 274
 - 13. 1 构造函数概述 274
 - 13. 1. 1 结构体中的构造函数 275
 - 13. 1. 2 类中的构造函数 277
 - 13. 2 构造过程详解 279
 - 13. 2. 1 为存储型属性赋初始值 280
 - 13. 2. 2 定制化构造过程 281
 - 13. 2. 3 默认构造器 283
 - 13. 2. 4 值类型的构造器代理 284
 - 13. 2. 5 类的继承和构造过程 286
 - 13. 2. 6 通过闭包和函数来设置属性的默认值 293
 - 13. 3 析构函数 295
 - 13. 3. 1 析构过程原理 295
 - 13. 3. 2 析构函数操作 296
 - 13. 4 综合演练 298
- 第14章 属性 308
 - 14. 1 属性的种类 308
 - 14. 2 常用的声明属性 308
 - 14. 3 类型属性 310
 - 14. 4 存储属性 310
 - 14. 4. 1 常量和存储属性 311
 - 14. 4. 2 懒惰储存属性 311
 - 14. 4. 3 延迟存储属性 312
 - 14. 4. 4 存储属性和实例变量 313
 - 14. 5 计算属性 314
 - 14. 5. 1 基本操作 314
 - 14. 5. 2 setter声明的简略写法 314
 - 14. 5. 3 便捷 setter 声明 315
 - 14. 5. 4 只读计算属性 315
 - 14. 6 属性监视器 318
 - 14. 7 全局变量和局部变量 319
 - 14. 8 类型属性 320
 - 14. 8. 1 类型属性语法 320
 - 14. 8. 2 获取和设置类型属性的值 321

- 第15章 方法 323
 - 15. 1 实例方法 323
 - 15. 1. 1 方法的局部参数名称和外部参数名称 324
 - 15. 1. 2 self属性 325
 - 15. 1. 3 在实例方法中修改值类型 326
 - 15. 1. 4 在变异方法中给self赋值 327
 - 15. 2 类型方法 328
- 第16章 下标脚本 331
 - 16. 1 下标脚本语法 331
 - 16. 2 下标脚本用法 332
 - 16. 3 下标脚本选项 333
- 第17章 自动引用计数 338
 - 17. 1 iOS ARC的背景 338
 - 17. 2 Swift ARC的工作机制 338
 - 17. 3 自动引用计数实践 339
 - 17. 4 类实例之间的循环强引用 341
 - 17. 5 解决实例之间的循环强引用 345
 - 17. 5. 1 弱引用 345
 - 17. 5. 2 主引用 351
 - 17. 5. 3 主引用以及隐式解析可选属性 353
 - 17. 6 闭包引起的循环强引用 358
 - 17. 7 解决闭包引起的循环强引用 362
 - 17. 7. 1 定义捕获列表 363
 - 17. 7. 2 弱引用和主引用 363
- 第18章 泛型 365
 - 18. 1 泛型所解决的问题 365
 - 18. 2 泛型函数 367
 - 18. 3 类型参数 368
 - 18. 4 命名类型参数 371
 - 18. 5 泛型类型 371
 - 18. 6 类型约束 374
 - 18. 6. 1 类型约束语法 374
 - 18. 6. 2 类型约束行为 374
 - 18. 7 关联类型 376
 - 18. 7. 1 关联类型行为 376
 - 18. 7. 2 扩展一个存在的类型为一指定关联类型 378
 - 18. 8 where语句 378
- 第19章 可选链 380
 - 19. 1 可选链可替代强制解析 380
 - 19. 2 为可选链定义模型类 381
 - 19. 3 通过可选链调用属性 383
 - 19. 4 通过可选链调用方法 383
 - 19. 5 使用可选链调用子脚本 383
 - 19. 6 连接多层链接 384
 - 19. 7 链接可选返回值的方法 385
- 第20章 类型检查和嵌套类型 386
 - 20. 1 定义一个类层次作为例子 386
 - 20. 2 检查类型(Checking Type) 387
 - 20. 3 向下转型(Downcasting) 388
 - 20. 4 Any和AnyObject的类型转换 389
 - 20. 4. 1 AnyObject类型 389
 - 20. 4. 2 Any类型 390
 - 20. 5 嵌套类型 391
 - 20. 5. 1 嵌套类型实例 391

20. 5. 2 嵌套类型的引用	392
第21章 混编开发	393
21. 1 在同一个工程中使用Swift和Objective-C	393
21. 1. 1 Mix and Match概述	393
21. 1. 2 在同一个应用的target中导入	394
21. 1. 3 在同一个框架的target中导入	395
21. 1. 4 导入外部框架	396
21. 1. 5 在Objective-C中使用Swift	396
21. 1. 6 实战演练Swift与Objective-C的相互调用	397
21. 2 Swift调用C函数	399
21. 2. 1 调用简单的C函数	399
21. 2. 2 增加一个C键盘输入函数	403
21. 3 Swift调用C函数的综合演练	405
第22章 扩展	409
22. 1 扩展语法	409
22. 2 计算型属性	410
22. 3 构造器	411
22. 4 扩展方法	412
22. 5 下标	413
22. 6 嵌套类型	415
22. 7 扩展字符串截取方法	416
22. 7. 1 演示扩展字符串的用法	416
22. 7. 2 使用Swift String扩展截取字符串	417
22. 8 在iOS项目中使用扩展	419
22. 9 用Swift编写UITextField扩展	430
第23章 协议	438
23. 1 协议的语法	438
23. 2 对属性的规定	440
23. 3 对方法的规定	441
23. 4 对突变方法的规定	442
23. 5 协议类型	443
23. 6 委托模式	444
23. 7 在扩展中添加协议成员	446
23. 8 通过扩展补充协议声明	447
23. 9 集合中的协议类型	448
23. 10 协议的继承	448
23. 11 协议合成	449
23. 12 检验协议的一致性	449
23. 13 对可选协议的规定	451
第24章 Sprite Kit游戏开发	453
24. 1 Sprite Kit框架基础	453
24. 1. 1 Sprite Kit的优点和缺点	453
24. 1. 2 Sprite Kit、Cocos2D、Cocos2D-X和Unity的选择	453
24. 2 开发一个Flappy Bird游戏	454
24. 3 开发一个iPad飞行游戏(基于Swift)	462
24. 3. 1 新建工程	462
24. 3. 2 载入有云的天空的动画	462
24. 3. 3 实现二维飞行界面	468
24. 3. 4 生成发射子弹视图	468
24. 3. 5 定义敌人类	469
24. 4 开发一个方块游戏	471
• • • • •	(收起)

[Swift开发实战_下载链接1](#)

标签

Swift

开发技术和语言

Apple

评论

基础

不建议购买。第四章，位运算介绍，00140000这种二进制数据。。。是我数学没学好吧。

[Swift开发实战_下载链接1](#)

书评

[Swift开发实战_下载链接1](#)