

精通iOS开发（第8版）



[精通iOS开发（第8版）_下载链接1](#)

著者:[美] Molly Maskrey

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2017-7

装帧:平装

isbn:9787115459244

本书是iOS应用开发基础教程，内容翔实，语言生动。作者结合大量实例，使用Swift语言循序渐进地讲解了适用于iPhone/iPad开发的基本流程。新版介绍强大的iOS 10操作系统，涵盖Xcode 8的新功能，书中所有案例全部重新编写。

作者介绍:

作者简介:

Molly Maskrey

iOS开发与配件设计公司Global Tek Labs联合创始人，有丰富的iOS软件和硬件开发经验。

Kim Topley

苹果公司高级软件工程师，拥有30多年软件开发经验。

David Mark

经验丰富的Mac技术开发专家，iOS/Android开发公司MartianCraft联合创始人。

Fredrik Olsson

Cocoa/iPhone开发专家。

Jeff LaMarche

资深Mac与iOS开发人员，拥有20多年开发经验；MacTech杂志和苹果公司开发人员网站的专栏作家。Jeff关于iOS开发的博文广受欢迎，其博客地址为www.iphonedevlopment.blogspot.com。

目录: 第1章 欢迎来到iOS和Swift世界 1

1.1 关于本书 1

1.2 必备条件 2

1.2.1 选择开发者计划 3

1.2.2 必备知识 5

1.2.3 iOS应用程序的特点 5

1.3 本书内容 8

1.3.1 新版增加内容 9

1.3.2 Swift和Xcode版本 9

1.3.3 准备好了吗 9

第2章 创建第一个App 10

2.1 创建“Hello, World!”项目 10

2.1.1 Xcode项目窗口 13

2.1.2 深入了解项目 20

2.2 Interface Builder简介 21

2.2.1 文件格式 22

2.2.2 storyboard 22

2.2.3 实用工具 23

2.2.4 在视图添加标签 24

2.2.5 属性修改 27

2.3 画龙点睛——美化iPhone应用程序 28

2.4 启动界面 32

2.5 在设备上运行应用 33

2.6 小结 36

第3章 基本的用户交互 37

- 3.1 MVC模式 37
- 3.2 创建ButtonFun应用 38
- 3.3 视图控制器 39
 - 3.3.1 输出接口和操作方法 40
 - 3.3.2 精简视图控制器代码 41
 - 3.3.3 设计用户界面 42
 - 3.3.4 测试ButtonFun应用 49
 - 3.3.5 布局预览 57
 - 3.3.6 改变文本样式 59
- 3.4 应用程序委托 60
- 3.5 小结 62
- 第4章 更丰富的用户界面 63
 - 4.1 动态控件、静态控件和被动控件 66
 - 4.2 创建Control Fun应用程序 66
 - 4.3 实现图像视图和文本框 67
 - 4.3.1 添加图像视图 67
 - 4.3.2 调整图像视图的大小 69
 - 4.3.3 设置视图属性 71
 - 4.3.4 添加文本框 72
 - 4.3.5 添加约束 78
 - 4.3.6 创建并关联输出接口 79
 - 4.4 关闭键盘 80
 - 4.4.1 按下Done按钮关闭键盘 81
 - 4.4.2 触摸背景关闭键盘 82
 - 4.4.3 添加滑动条和标签 83
 - 4.4.4 创建并关联操作方法和输出接口 85
 - 4.4.5 实现操作方法 85
 - 4.5 实现开关、按钮和分段控件 86
 - 4.5.1 添加两个带标签的开关 87
 - 4.5.2 为开关创建并关联输出接口和操作方法 87
 - 4.5.3 实现开关的操作方法 88
 - 4.5.4 控件状态 90
 - 4.5.5 为按钮创建并关联输出接口和操作方法 91
 - 4.6 实现分段控件的操作方法 91
 - 4.7 实现操作表单和警告视图 92
 - 4.7.1 显示操作表单 92
 - 4.7.2 显示警告视图 95
 - 4.8 小结 96
- 第5章 自动旋转 97
 - 5.1 自动旋转机制 98
 - 5.1.1 点、像素和Retina显示屏 98
 - 5.1.2 控制旋转 98
 - 5.2 创建Orientations项目 99
 - 5.2.1 应用级支持的方向 99
 - 5.2.2 独立控制器的旋转支持 101
 - 5.3 创建布局项目 102
 - 5.3.1 覆盖默认的约束 105
 - 5.3.2 与屏幕等宽的标签 107
 - 5.4 创建自适应布局 109
 - 5.4.1 创建Restructure 应用程序 109
 - 5.4.2 设置iPhone的横向 (wC hC) 配置布局 116
 - 5.4.3 设置iPad (以及iPhone Plus横向) 的wR hR配置 124
 - 5.5 小结 131
- 第6章 创建多视图应用 132

- 6.1 多视图应用的常见类型 132
- 6.2 多视图应用的体系结构 135
 - 6.2.1 根控制器 137
 - 6.2.2 内容视图剖析 137
- 6.3 构建View Switcher项目 137
 - 6.3.1 重命名视图控制器 137
 - 6.3.2 添加内容视图控制器 139
 - 6.3.3 修改SwitchingViewController.swift 140
 - 6.3.4 创建拥有工具栏的视图 140
 - 6.3.5 连接工具栏按钮和视图控制器 142
 - 6.3.6 编写根视图控制器 143
 - 6.3.7 实现内容视图 147
 - 6.3.8 过渡动画效果 150
- 6.4 小结 152
- 第7章 分页栏与选取器 153
 - 7.1 Pickers应用程序 153
 - 7.2 委托和数据源 156
 - 7.3 创建Pickers应用程序 157
 - 7.3.1 创建视图控制器 157
 - 7.3.2 创建分页栏控制器 158
 - 7.3.3 首次模拟器测试 161
 - 7.3.4 实现日期选取器 162
 - 7.4 实现单滚轮选取器 164
 - 7.4.1 构建视图 164
 - 7.4.2 将控制器实现为数据源和委托 168
 - 7.5 实现多滚轮选取器 170
 - 7.5.1 构建视图 170
 - 7.5.2 实现控制器 170
 - 7.5.3 滚轮内容根据环境变化 172
 - 7.6 使用自定义选取器创建一个简单游戏 178
 - 7.6.1 编写控制器头文件 178
 - 7.6.2 构建视图 178
 - 7.6.3 实现控制器 179
 - 7.6.4 最后的细节 182
 - 7.7 小结 185
- 第8章 表视图简介 186
 - 8.1 表视图基础 186
 - 8.1.1 表视图和表视图单元 186
 - 8.1.2 分组表和连续表 187
 - 8.2 实现一个简单表 188
 - 8.2.1 设计视图 188
 - 8.2.2 实现控制器 190
 - 8.2.3 添加一个图像 193
 - 8.2.4 表视图单元样式 194
 - 8.2.5 设置缩进级别 197
 - 8.2.6 处理行的选择 197
 - 8.2.7 更改字体大小和行高 199
 - 8.3 定制表视图单元 200
 - 8.4 实现自定义表视图应用程序 201
 - 8.4.1 创建UITableViewCell子类 201
 - 8.4.2 从XIB文件加载UITableViewCell 205
 - 8.5 分组分区和索引分区 210
 - 8.5.1 构建视图 210
 - 8.5.2 导入数据 211

- 8.5.3 实现控制器 212
- 8.5.4 添加索引 214
- 8.5.5 添加搜索栏 215
- 8.5.6 视图调试器 220
- 8.6 小结 222
- 第9章 表视图中的导航控制器 223
 - 9.1 导航控制器基础 223
 - 9.1.1 栈的概念 223
 - 9.1.2 控制器栈 224
 - 9.2 简单的字体浏览器：Fonts 225
 - 9.2.1 Fonts应用的子控制器 225
 - 9.2.2 Fonts应用的基础框架 227
 - 9.2.3 创建根视图控制器 230
 - 9.2.4 初始化storyboard 232
 - 9.2.5 第一个子控制器：字体列表视图 233
 - 9.2.6 设计字体列表的storyboard 235
 - 9.3 创建字体尺寸视图控制器 237
 - 9.3.1 设计字体尺寸视图控制器的storyboard 238
 - 9.3.2 对字体列表视图控制器的转场进行设置 238
 - 9.3.3 创建字体信息视图控制器 239
 - 9.3.4 设计字体信息视图控制器的storyboard 240
 - 9.3.5 调整字体列表视图控制器的转场 243
 - 9.3.6 我的收藏字体 244
 - 9.3.7 补充功能 244
 - 9.3.8 实现轻扫删除 244
 - 9.3.9 实现拖动排序 246
 - 9.4 小结 247
- 第10章 集合视图 248
 - 10.1 创建DialogViewer项目 248
 - 10.1.1 配置自定义单元 249
 - 10.1.2 配置视图控制器 252
 - 10.1.3 提供内容单元 252
 - 10.1.4 实现流动布局 254
 - 10.1.5 实现标题视图 255
 - 10.2 小结 257
- 第11章 iPad应用中的分割视图和浮动窗口 258
 - 11.1 创建基于UISplitViewControllor的分割视图应用程序 260
 - 11.1.1 在storyboard中定义结构 262
 - 11.1.2 使用代码定义功能 263
 - 11.1.3 Master-Detail模板应用程序的工作原理 266
 - 11.1.4 添加总统信息 268
 - 11.1.5 创建浮动窗口 272
 - 11.2 小结 277
- 第12章 应用设置和用户默认设置 278
 - 12.1 设置捆绑包入门 278
 - 12.2 Bridge Control应用程序 279
 - 12.2.1 创建项目 282
 - 12.2.2 使用设置捆绑包 283
 - 12.2.3 读取应用中的设置 295
 - 12.2.4 在应用中修改默认设置 298
 - 12.2.5 注册默认值 300
 - 12.2.6 保证设置有效 300
 - 12.2.7 切换到Settings应用程序 302
 - 12.3 小结 303

第13章 数据持久化基础知识 304

13.1 应用程序的沙盒 304

13.1.1 获取Documents和Library目录 307

13.1.2 获取临时目录 308

13.2 文件保存方案 308

13.2.1 单文件持久化 308

13.2.2 多文件持久化 309

13.3 属性列表 309

13.3.1 属性列表序列化 309

13.3.2 创建Persistence应用程序的第一个版本 310

13.4 对模型对象进行归档 314

13.4.1 遵循NSCoding协议 314

13.4.2 实现NSCopying协议 315

13.4.3 对数据对象进行归档和取消归档 316

13.4.4 归档应用 316

13.4.5 使用iOS嵌入的SQLite3 318

13.4.6 创建或打开数据库 319

13.4.7 使用绑定变量 320

13.5 创建SQLite3应用程序 321

13.6 使用Core Data 325

13.6.1 实体和托管对象 326

13.6.2 Core Data应用 329

13.6.3 修改AppDelegate.swift文件 332

13.7 小结 338

第14章 文档和iCloud 339

14.1 使用UIDocument管理文档存储 340

14.1.1 构建TinyPix 340

14.1.2 创建TinyPixDocument类 340

14.1.3 主控制器代码 342

14.1.4 设置storyboard 348

14.1.5 创建TinyPix视图的类 350

14.1.6 设计storyboard的详情视图 353

14.2 添加iCloud支持 356

14.2.1 创建配置描述文件 356

14.2.2 如何查询 359

14.2.3 保存位置 360

14.2.4 将偏好设置保存到iCloud 361

14.3 小结 363

第15章 用Grand Central Dispatch进行多线程编程 364

15.1 创建SlowWorker应用程序 365

15.1.1 线程基础知识 367

15.1.2 工作单元 368

15.1.3 GCD：底层队列 368

15.1.4 改进SlowWorker 369

15.2 后台处理 372

15.3 应用生命周期 373

15.4 状态更改通知 373

15.4.1 创建State Lab项目 374

15.4.2 探索执行状态 375

15.4.3 利用执行状态更改 376

15.4.4 处理不活跃状态 377

15.4.5 处理后台状态 380

15.4.6 进入后台时保存状态 382

15.5 小结 385

- 第16章 图形与绘制 386
 - 16.1 Quartz 2D基础概念 386
 - 16.2 Quartz 2D绘图方法 387
 - 16.2.1 Quartz 2D图形环境 387
 - 16.2.2 坐标系统 388
 - 16.2.3 指定颜色 389
 - 16.2.4 在环境中绘制图像 390
 - 16.2.5 绘制形状：多边形、直线和曲线 390
 - 16.2.6 Quartz 2D样例：图案、渐变色、虚线图 391
 - 16.3 QuartzFun应用程序 392
 - 16.3.1 构建QuartzFun应用程序 392
 - 16.3.2 添加Quartz 2D绘制代码 398
 - 16.3.3 优化QuartzFun应用程序 402
 - 16.4 小结 404
- 第17章 SpriteKit制作简单游戏 405
 - 17.1 创建TextShooter应用 405
 - 17.1.1 自定义初始场景 408
 - 17.1.2 玩家移动 411
 - 17.1.3 创建敌人 415
 - 17.1.4 在场景中加入敌人 416
 - 17.1.5 开始射击 417
 - 17.1.6 物理攻击敌人 420
 - 17.1.7 完成关卡 421
 - 17.1.8 自定义碰撞 423
 - 17.1.9 粒子系统 426
 - 17.1.10 向场景中加入粒子 428
 - 17.1.11 游戏结束 430
 - 17.1.12 创建开始场景 432
 - 17.1.13 添加音效 434
 - 17.1.14 添加力场：为游戏提高一些难度 434
 - 17.2 小结 437
- 第18章 轻点、触摸和手势 438
 - 18.1 多点触控术语 438
 - 18.2 响应者链 439
 - 18.2.1 响应事件 439
 - 18.2.2 转发事件：保持响应者链的活动状态 440
 - 18.3 多点触控体系结构 440
 - 18.4 4个手势通知方法 440
 - 18.5 TouchExplorer应用 441
 - 18.5.1 创建Swipes应用程序 445
 - 18.5.2 使用触摸事件检测轻扫 445
 - 18.5.3 自动手势识别 447
 - 18.5.4 实现多指轻扫 448
 - 18.5.5 检测多次轻点 450
 - 18.5.6 检测捏合和旋转 453
 - 18.6 小结 456
- 第19章 确定位置 457
 - 19.1 位置管理器 457
 - 19.1.1 设置期望精度 457
 - 19.1.2 设置距离筛选器 458
 - 19.1.3 获取使用定位服务的权限 458
 - 19.1.4 启动位置管理器 458
 - 19.1.5 合理使用位置管理器 458
 - 19.2 位置管理器委托 459

- 19.2.1 获取位置更新 459
- 19.2.2 使用CLLocation获取纬度和经度 459
- 19.2.3 错误通知 461
- 19.3 创建WhereAmI应用程序 461
 - 19.3.1 更新位置管理器 465
 - 19.3.2 将移动路线展现在地图上 467
 - 19.3.3 更改定位服务权限 470
- 19.4 小结 471
- 第20章 设备方向与动作 472
 - 20.1 加速计物理特性 472
 - 20.2 陀螺仪旋转特性 473
 - 20.3 Core Motion和动作管理器 473
 - 20.3.1 创建MotionMonitor应用程序 473
 - 20.3.2 主动动作访问 476
 - 20.3.3 陀螺仪和方位结果 478
 - 20.3.4 加速计结果 479
 - 20.4 检测摇动 480
 - 20.4.1 内嵌的摇动检测 480
 - 20.4.2 摇动与破碎 480
 - 20.5 将加速计用作方向控制器 482
 - 20.5.1 Ball应用程序 482
 - 20.5.2 实现BallView类 484
 - 20.5.3 计算弹珠运动 486
 - 20.6 小结 488
- 第21章 摄像头和照片图库 489
 - 21.1 图像选取器和UIImagePickerController 489
 - 21.1.1 图像选取器控制器 489
 - 21.1.2 实现图像选取器控制器委托 491
 - 21.2 设计Camera界面 492
 - 21.2.1 隐私选项 494
 - 21.2.2 实现摄像头视图控制器 495
 - 21.3 小结 498
- 第22章 本地化翻译应用 499
 - 22.1 本地化体系结构 499
 - 22.2 字符串文件 500
 - 22.2.1 字符串文件的格式 500
 - 22.2.2 本地化的字符串函数 501
 - 22.3 创建LocalizeMe应用 502
 - 22.3.1 本地化项目 505
 - 22.3.2 本地化storyboard 508
 - 22.3.3 创建并本地化字符串文件 512
 - 22.3.4 应用显示名称的本地化 516
 - 22.3.5 添加其他本地化 517
 - 22.4 小结 517
 - 22.5 全书总结 518
- 附录A Swift简介 519
 - • • • • [\(收起\)](#)

标签

iOS

Swift

计算机

编程

akb

CS

评论

复习

英文版

太多版本的坑

只看了 1-4，18-22这几张。了解下移动端开发思维。
就不和windows核心编程对标，和windows程序设计这本比起来也是完全没有什么深度可言。另外swift不用分号和if、for不用小括号，好难受。
另外这上面是swift3写的，好多不能用得查改为swift4略蛋疼。

[精通iOS开发（第8版）_下载链接1](#)

书评

iOS
6变了很多东西。这书其实还不算太老，但是内容已经跟不上了。才看到第六章，就发现很多地方已经没法按照书中的介绍进行了。我很不喜欢Apple这样完全不考虑兼容性的版本推进方法。很多东西都要不断的不断的学习，而且还变化的很快且没有道理。。

如果你没从来没有接触过Mac，从来没有接触过Cocoa Xcode，那么这本书是你不错的选择。太只是大概的介绍了UIKit,还有一些iPhone特色的东西。不过对初学者还是不错的选择。

看到第八章了,大体上还是不错的,基本上算是手把手教你编程,也不像国内的某些书籍那样你会的东西重复来重复去,所以畅销还是有道理的.但,这本书谈不上是经典书籍.第一,正如大多数人说的那样,版本太旧,苹果的版本又不兼容.当然,对我而言,仅仅就是看一下苹果系列的...

就一句话，看完一本书，如果不看其他东西，就是知其然不知其所以然。快餐教程特色。就和当初win32的编程统统使用vc的mfc一样。整个一讲完了，程序入口在哪里还是糊里糊涂。就知道一个界面怎么做。可是光知道界面怎么做，能写出好代码吗？

零基础的第一本书 这本书主要是针对0基础，讲解的很详细。读玩这本书再看代码会理解很多以前看不懂的东西，每个章节都是一个实例，很实用。提高的部分，本书并每有涉及到，我个人非常喜欢这种面面俱到的书，可以让你少走一些弯路。

书写的不错，很适合入门的读者，但是此书中也有一些遗漏和错误。章节5.3 page 81 toOrientation 没有声明，不知后面的章节是否还会有这样的错误。不过总体来说老美的书都写的不错

的。 page 81 要定义 toOrientation 先 UIInterfaceOrientation toOrientation = self.interfa...

ios的书挑了好几本，比如那本《ios编程》，看了半个月，果断打入冷宫。那本书的写作思路以及碎成渣的中文翻译，都让我不喜欢。这本书的翻译很好，至少能语句通顺，只是个别地方语句缺乏变化，读起来略感乏味，但整体上还是不错。另外这本书的内容安排我很喜欢，讲解非常...

学习iPhone开发必读的一本书。内容详细，条理清晰，例子丰富有针对性。我学这本书时是两个星期，当然之前是看了半本别的书的，感觉不难。学习的时候最好将书中的代码挨个敲，哪怕是对着书敲也不要紧。另外，这本书也是极好的工具书。

买后就后悔了，内容写得很繁琐，建议先看一些入门视频，再看斯坦福公开课iOS。而且iOS开发更新换代很快，真得没必要买本入门书籍，网络上有非常多的资料可以学习。比如官网的资料 <http://www.raywenderlich.com/> 和斯坦福公开课iOS

摘录一段： -----
在此示例中，所有按钮的大小都是相同的，因此它们都可见且可以使用，但是屏幕上还存在大量未使用的空白空间。如果支持更改按钮的宽度或高度会更好一些，这样可以减少界面上的空白空间。可以自由调整这6个按钮的自动调整属性，并根据...

最好再下载一个英文电子版，对着原文看。其实原文写的通俗易懂，我英语也很差，但基本读得懂。读不懂的时候，再结合中文版看看。中文版翻译的不好，个人观点打50分

作为iOS sdk的参考书而言，这书还不错，想要用什么，多读几遍对应的章节就可以了。翻译只能算是一般。读了几本ios，objective-c方面的书，感觉这方面的知识都不成体系，不像C++那般成熟。

做iPhone开发的时间比较早，当时除了官方文档外，没有什么参考。印象中这本书好像是最早翻译成中文的iPhone开发书。过了这几年iOS SDK从当时的2.0一路走来，本书也再版多次。但是看到的时候还是倍感亲切。如果您从来没有接触过iOS方面的开发。这本书应该是不错的选择，涵盖...

I am interested in iPhone development , and really hope to know more friends who focus on development or just business , I really hope to study from each other, and inspire from each other. I have some experience to migrate opencv to iPhone, and some barco...

首印限量发售，赶紧抢购吧！

强档推荐：3D游戏引擎设计：实时计算机图形学的应用方法(英文版.第2版) 媒体评论

“Dave

Mark一直是Mac编程图书作者中的佼佼者，而他现在又无可争议地成为了iPhone开发图书的王牌作者！本书是iPhone开发的权威指南，任何有意开始iPhone开发的人...

Are you a programmer looking for a new challenge? Does the thought of building your very own iPhone app make your heart race and your pulse quicken? If so, then Beginning iPhone Development is just the book for you. Assuming only a minimal working knowledge...

苹果系列产品的魅力难以抵挡，培养了一大批忠实的“果粉”，也成为科技、创新、潮流的代名词。其推出的iPhone

4手机备受消费者推崇，在市场上的杀伤力呈显增强的趋势，尤其在中国市场，更出现了一机难求的局面。

在成功推出iPad和iPhone系列产品后，今年苹果公司又推出了平板...

[精通iOS开发（第8版）_下载链接1](#)