

Xcode实战开发



[Xcode实战开发 下载链接1](#)

著者:Maurice Kelly

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-4

装帧:平装

isbn:9787115348401

《Xcode实战开发》是一本Xcode开发工具的基础入门图书。在书中，两位作者主要介绍如何使用强大的Xcode开发工具编写iOS和OSX应用。全书首先介绍Xcode工具套装的特点，然后通过创建一个简单的Cocoa应用，介绍Xcode的使用界面；其次介绍如何管理项目、编写和调试代码，构建用户界面和使用版本控制；最后讲解自定义构建过程、编写和运行单元测试、代码剖面和部署应用的知识技巧。

《Xcode实战开发》适合MacOSX平台开发人员，以及其他Apple平台的开发人员阅读使用。

作者介绍:

Maurice

Kelly自2001年大学毕业之后，就成为了一名软件工程师。在从事了10年的C、C++和Java编程工作之后，他决定转向Mac和iOS软件开发。除了热衷于追随热门技术之外，他还十分爱好音乐，经常参与音乐创作。Joshua

Nozzi是一位自学成才的技术人员，他从Mac OS X

10.0首发开始为Mac平台开发软件。从Xcode发布第1版开始，他就使用它发布程序，帮助自己提高编程效率，创建用于科学研究的应用程序。多年来，他活跃于多个开发社区，通过讨论帮助别人，同时也获得一定的启发。他喜欢向别人传授技术。

目录: 目录

第1部分 入门 1

第1章 安装Xcode 2

1.1 下载 4

1.2 参与计划 4

1.3 更多素材 5

1.4 小结 5

第2章 探索Xcode环境 6

2.1 得到一个窗口 8

2.2 创建项目 8

2.3 工作区窗口 10

2.4 导航器区域 11

2.4.1 项目导航器 11

2.4.2 符号导航器 12

2.4.3 搜索导航器 13

2.4.4 问题导航器 13

2.4.5 调试导航器 15

2.4.6 断点导航器 16

2.4.7 日志导航器 16

2.5 跳转栏 18

2.6 编辑器区域 19

2.6.1 辅助窗格简介 20

2.6.2 在辅助窗格中打开文件 20

2.6.3 添加和删除辅助窗格 20

2.6.4 更改布局行为 21

2.6.5 更改辅助行为模式 22

2.7 工具区域 23

2.8 调试区域 24

2.9 活动查看器 24

2.10 标签式编码 25

2.11 组织器窗口 26

2.12 小结 26

第3章 获得帮助 28

3.1 帮助菜单 30

3.1.1 Xcode帮助 30

3.1.2 Xcode用户指南 30

3.1.3 文档和API参考 30

3.1.4 其余菜单项 30

3.2 组织器的文档选项卡 31

3.2.1 探索 31

3.2.2 搜索 32

- 3.2.3 书签 32
- 3.3 源代码编辑器 32
 - 3.3.1 工具区域中的快速帮助 32
 - 3.3.2 搜索选中文本的文档 33
- 3.4 社区帮助和反馈 34
 - 3.4.1 Apple的开发人员论坛 34
 - 3.4.2 文档错误 34
- 3.5 小结 34
- 第2部分 构建应用程序 37
- 第4章 建立工作区 38
 - 4.1 工作区定义 40
 - 4.2 何时使用工作区 41
 - 4.2.1 截然不同的应用程序 41
 - 4.2.2 应用程序套件 41
 - 4.3 创建照明套件工作区 42
 - 4.3.1 在工作区中添加项目 42
 - 4.4 小结 44
- 第5章 添加资源和代码 46
 - 5.1 使用文件 48
 - 5.1.1 使用添加文件表单 48
 - 5.1.2 使用拖放 49
 - 5.1.3 创建新文件 50
 - 5.1.4 使用文件模板库 51
 - 5.1.5 从项目中删除文件 52
 - 5.2 向Lamp添加文件 52
 - 5.3 使用源代码编辑器 53
 - 5.3.1 聚焦和折叠代码 54
 - 5.3.2 自动添加代码 55
 - 5.4 小结 59
- 第6章 用Xcode快照进行版本控制 60
 - 6.1 Xcode快照 62
 - 6.1.1 配置快照 62
 - 6.1.2 创建快照 63
 - 6.1.3 管理快照 63
 - 6.1.4 从快照中恢复 64
 - 6.2 小结 65
- 第7章 构建用户界面 66
 - 7.1 理解Nib 68
 - 7.1.1 文件的属主和控制器对象 68
 - 7.1.2 动作和出口 68
 - 7.1.3 分类法 69
 - 7.2 熟悉界面构建器 69
 - 7.2.1 编辑器区域 70
 - 7.2.2 工具区域 72
 - 7.2.3 库 74
 - 7.2.4 辅助窗格 75
 - 7.3 添加用户界面元素 76
 - 7.3.1 添加一个开关 77
 - 7.3.2 使用弹簧和支架 78
 - 7.3.3 使用自动布局 79
 - 7.3.4 建立连接 82
 - 7.4 故事板 85
 - 7.4.1 添加UI 87
 - 7.4.2 使用场景和切换 88

- 7.5 小结 92
- 第8章 创建CoreData模型 94
 - 8.1 CoreData简介 96
 - 8.1.1 托管对象模型 96
 - 8.1.2 持久化存储 96
 - 8.1.3 实体 97
 - 8.1.4 托管对象上下文 97
 - 8.2 使用数据模型编辑器 98
 - 8.3 为Lamp创建基本数据模型 99
 - 8.3.1 规划 100
 - 8.3.2 构建模型 100
 - 8.3.3 生成子类 102
 - 8.4 小结 105
- 第9章 调试应用程序 106
 - 9.1 交互式调试 108
 - 9.1.1 使用调试栏 108
 - 9.1.2 使用基本控件 109
 - 9.1.3 在控制台中工作 110
 - 9.1.4 使用断点 110
 - 9.1.5 与源代码编辑器交互 112
 - 9.1.6 使用调试导航器 113
 - 9.2 调试Flashlight应用程序 113
 - 9.2.1 中断并进入 113
 - 9.2.2 检查数据 115
 - 9.3 静态分析 115
 - 9.3.1 使用静态分析器 116
 - 9.3.2 探索分析器结果 117
 - 9.4 小结 119
- 第10章 部署 120
 - 10.1 存档 122
 - 10.1.1 创建存档 122
 - 10.1.2 查找存档 122
 - 10.1.3 检查存档 123
 - 10.1.4 测试应用程序 124
 - 10.2 验证应用程序 124
 - 10.3 分发渠道 126
 - 10.3.1 服务提供配置文件和代码签名 126
 - 10.3.2 iOS应用分发 129
 - 10.3.3 Mac应用分发 133
 - 10.4 存档的替代方法 137
 - 10.5 小结 137
- 第3部分 进一步的探索 139
- 第11章 在Xcode4中使用旧的项目 140
 - 11.1 项目现代化方法 142
 - 11.1.1 等等！别急着按下那个按钮 143
 - 11.1.2 应用程序现代化 143
 - 11.1.3 现代化是为一些没有主见的人设计的 145
 - 11.2 代码现代化方法 146
 - 11.2.1 更新工具 146
 - 11.2.2 更新代码 147
 - 11.2.3 使用ARC 149
 - 11.3 小结 151
- 第12章 高级编辑 152
 - 12.1 重命名符号 154

- 12.2 重构 155
 - 12.2.1 重构工具 155
 - 12.2.2 重构预览 158
- 12.3 用宏组织代码 159
- 12.4 更改编辑器键绑定 160
 - 12.4.1 管理命令集 161
 - 12.4.2 自定义快捷键 162
- 12.5 调整项目设置 162
- 12.6 使用搜索导航器 163
 - 12.6.1 使用查找选项 164
 - 12.6.2 创建自定义查找范围 165
 - 12.6.3 替换文本 167
- 12.7 在文件中搜索 168
- 12.8 小结 169
- 第13章 构建系统 170
 - 13.1 概述 172
 - 13.1.1 目标 172
 - 13.1.2 方案 172
 - 13.1.3 构建设置 172
 - 13.1.4 配置 172
 - 13.1.5 运行目标 173
 - 13.1.6 构建阶段 173
 - 13.1.7 构建规则 173
 - 13.2 使用目标 173
 - 13.2.1 寻找项目的目标 174
 - 13.2.2 项目范围设置 175
 - 13.2.3 探索目标 176
 - 13.2.4 添加新目标 187
 - 13.3 使用方案 191
 - 13.3.1 寻找项目的方案 191
 - 13.3.2 管理方案 192
 - 13.3.3 编辑方案 194
 - 13.4 授权和沙箱 203
 - 13.4.1 代码签名 205
 - 13.4.2 激活授权和沙箱 205
 - 13.4.3 设置具体授权 206
 - 13.5 小结 207
- 第14章 使用框架 208
 - 14.1 什么是库、框架和包？ 210
 - 14.1.1 库 210
 - 14.1.2 框架 211
 - 14.1.3 可加载包 211
 - 14.2 使用现有的库和框架 212
 - 14.2.1 系统框架示例 212
 - 14.2.2 使用第三方框架 216
 - 14.3 创建一个框架 219
 - 14.3.1 创建项目 219
 - 14.3.2 添加一些代码 220
 - 14.3.3 配置头文件 222
 - 14.4 小结 224
- 第15章 改进代码质量 226
 - 15.1 调试 228
 - 15.1.1 观察和修改变量 228
 - 15.1.2 自定义断点 229

- 15.1.3 使用控制台 230
- 15.2 Instruments 234
 - 15.2.1 启动Instruments 234
 - 15.2.2 Instruments用户界面概述 237
 - 15.2.3 应用程序的时间剖面 245
 - 15.2.4 其他分析工具 247
- 15.3 单元测试 248
 - 15.3.1 Xcode中的单元测试 249
 - 15.3.2 由OCUnit推动 250
 - 15.3.3 编写单元测试 253
- 15.4 小结 261
- 第16章 脚本和预处理 262
 - 16.1 用自定义脚本扩展工作流 264
 - 16.1.1 脚本的机会 264
 - 16.1.2 Xcode的环境变量 268
 - 16.2 研究一个简单的脚本示例 268
 - 16.2.1 设定场景 269
 - 16.2.2 创建脚本 269
 - 16.2.3 仅在发行构建上进行存档操作 270
 - 16.2.4 扩展脚本 273
 - 16.3 使用预处理器 273
 - 16.3.1 宏 274
 - 16.3.2 中毒 275
 - 16.3.3 忽略 276
 - 16.3.4 条件语句 277
 - 16.3.5 在构建环境中的宏 278
 - 16.3.6 局限 282
 - 16.4 小结 282
- 第17章 Xcode的命令行界面 284
 - 17.1 命令行工具 286
 - 17.2 从命令行构建 287
 - 17.2.1 持续集成 288
 - 17.2.2 xcodebuild 288
 - 17.2.3 处理工作区、项目、目标和方案 289
 - 17.2.4 构建选项 290
 - 17.2.5 SDK和架构 291
 - 17.3 使用多个版本的Xcode 293
 - 17.4 访问命令行工具 294
 - 17.5 小结 295
- 第18章 用SCM系统进行版本控制 296
 - 18.1 使用Git和Subversion 298
 - 18.1.1 Git和SVN的差别 298
 - 18.1.2 管理存储库 299
 - 18.1.3 执行常规的SCM任务 305
 - 18.2 使用托管的Git服务 315
 - 18.2.1 在托管服务中添加一个项目 315
 - 18.2.2 使用功能分支 318
 - 18.3 小结 321
- 附录A 管理iOS设备 322
 - A.1 使用组织器的设备选项卡 324
 - A.2 在设备上安装iOS 327
 - A.3 管理设备屏幕截图 328
 - A.3.1 截取屏幕截图 328
 - A.3.2 比较屏幕截图 328

- A.3.3 使用屏幕截图作为默认图像 329
- A.4 管理应用程序与数据 330
 - A.4.1 安装和删除应用程序 331
 - A.4.2 下载和上传应用程序数据 331
- A.5 检查日志 332
- 附录B 文档更新 334
- B.1 设置文档首选项 336
- 附录C 其他资源 338
 - C.1 本书网站 340
 - C.2 Apple资源 340
 - C.3 第三方资源 340
 - • • • • [\(收起\)](#)

[Xcode实战开发_下载链接1](#)

标签

iOS

Xcode

1994

评论

[Xcode实战开发_下载链接1](#)

书评
