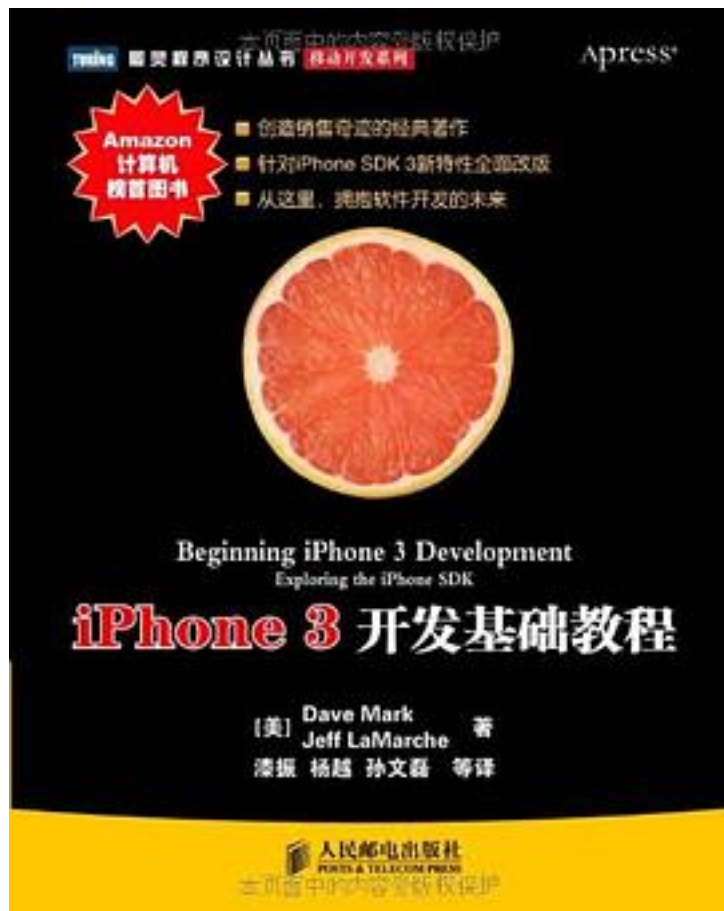


iPhone 3开发基础教程



[iPhone 3开发基础教程_下载链接1](#)

著者:Dave Mark

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2009-11-1

装帧:平装

isbn:9787115215758

Apple公司的iPhone已经开创了移动平台新纪元！而最新版iPhone 3做了不少改进，如强化应用程序对GPS的支持，增加了众多新功能，如全系统搜索、支持复制和粘贴、收发多媒体信息等。iPhone 3与App Store的绝配为全世界的程序员提供了一个施展才华的全新大舞台。只要有新奇的创意，你完全有可能像开发iShoot游戏的Ethan Nicholas（日收入2万多美元）和开发Trism游戏的Steve Demeter（月收入超过10万美元）那样，仅凭单枪匹马就赢得全球市场，成功创业，改变自己的人生。

上一版英文原版问世以来在Amazon计算机图书排行榜持续雄踞榜首，总排名一度在20名左右，被奉为经典。而中文版出版后也迅速荣登各大网店排行榜榜首，并创造了不到半年就印刷四次的销售奇迹。书中从到Apple网站注册账号，下载和安装免费iPhone SDK开始，清晰透彻地讲述了创建iPhone应用程序的全过程。作者在探讨基本概念和各个关键特性（iPhone界面元素、数据保存、SQLite、Quartz和OpenGL ES、手势支持、本地化、Core Location等）时，提供了丰富的实例。更难得的是，本书始终强调iPhone开发中的各种最佳实践，即使是有经验的开发人员，也会因此受益匪浅。"本书新版针对iPhone SDK 3的改变做了大幅修订，力求使新老读者都觉得物有所值。作者在纠正上一版错误的基础上，不仅更新了所有项目代码，使之兼容新旧SDK，还新增不少内容，进一步阐明一些读者反馈比较难懂的主题。此外，书中还为Core Data增加了一个新项目。

立即展卷阅读，开始神奇的iPhone开发之旅吧。

作者介绍:

Dave Mark

深受爱戴的Apple技术开发专家，具有多年开发经验。他撰写过许多Mac平台畅销书，目前专注于iPhone技术图书的写作，包括本书姊妹篇《iPhone 3开发高级教程》（中文版即将由人民邮电出版社出版）。

Jeff LaMarche

资深Apple平台专家，拥有多年企业级开发经验。他是MacTech Magazine和Apple公司开发人员网的专栏作家。

目录: 第1章 欢迎来到iPhone的世界

1.1 关于本书

1.2 必要条件

1.3 必备知识

1.4 编写iPhone应用程序有何不同

1.4.1 只有一个正在运行的应用程序

1.4.2 只有一个窗口

1.4.3 受限访问

1.4.4 有限的响应时间

1.4.5 有限的屏幕大小

1.4.6 有限的系统资源

1.4.7 不支持垃圾收集

1.4.8 新功能

1.4.9 与众不同的方法

1.5 本书内容

1.6 本次更新的内容

1.7 准备开始吧

第2章 创建基本项目

2.1 在Xcode中设置项目

2.2 Interface Builder简介

2.2.1 nib文件的构成

2.2.2 在视图中标签

2.3 美化iPhone应用程序

2.4 小结

第3章 处理基本交互

3.1 MVC范型

3.2 创建项目

3.3 创建视图控制器

3.3.1 输出口

3.3.2 操作

3.3.3 将操作和输出口添加到视图控制器

3.3.4 将操作和输出口添加到实现文件

3.4 使用应用程序委托

3.5 编辑MainWindow.xib

3.6 编辑Button_FunViewController.xib

3.6.1 在Interface Builder中创建视图

3.6.2 连接所有元素

3.6.3 测试

3.7 小结

第4章 更丰富的用户界面

4.1 满是控件的屏幕

4.2 活动、静态和被动控件

4.3 创建应用程序

4.3.1 导入图像

4.3.2 实现图像视图和文本字段

4.3.3 添加图像视图

4.3.4 添加文本字段

4.3.5 设置第二个文本字段的属性

4.3.6 连接输出口

4.4 构建和运行

4.4.1 完成输入后关闭键盘

4.4.2 通过触摸背景关闭键盘

4.5 实现滑块和标签

4.5.1 确定输出口

4.5.2 确定操作

4.5.3 添加输出口和操作

4.5.4 添加滑块和标签

4.5.5 连接操作和输出口

4.6 实现开关、按钮和分段控件

4.6.1 确定输出口

4.6.2 确定操作

4.6.3 添加开关、按钮和分段控件

4.6.4 连接开关输出口和操作

4.6.5 添加按钮

4.7 实现操作表和警报

4.7.1 遵从操作表委托方法

4.7.2 显示操作表

4.7.3 操作表委托和创建警报

4.8 美化按钮

4.8.1 viewDidLoad方法

4.8.2 控件状态

4.8.3 可拉伸图像

4.9 成为出色的内存使用者

4.10 小结

第5章 自动旋转和自动调整大小

5.1 使用自动调整属性处理旋转

5.1.1 指定旋转支持

5.1.2 使用自动调整属性设计界面

5.1.3 自动调整属性

5.1.4 设置按钮的自动调整属性

5.2 在旋转时重构视图

5.2.1 声明和连接输出口

5.2.2 在旋转时移动按钮

5.3 切换视图

5.3.1 确定输出口

5.3.2 确定动作

5.3.3 声明动作和输出口

5.3.4 设计两个视图

5.3.5 实现交换和动作

5.4 小结

第6章 多视图应用程序

6.1 View Switcher应用程序

6.2 多视图应用程序的体系结构

6.3 构建View Switcher

6.3.1 创建视图控制器和nib文件

6.3.2 修改应用程序委托

6.3.3 SwitchViewController.h

6.3.4 修改MainWindow.xib

6.3.5 编写SwitchViewController.m

6.3.6 实现内容视图

6.4 制作转换动画

6.5 小结

第7章 标签栏与选取器

7.1 Pickers应用程序

7.2 委托和数据源

7.3 建立工具栏框架

7.3.1 创建文件

7.3.2 添加根视图控制器

7.4 实现日期选取器

7.5 实现单个组件选取器

7.5.1 声明输出口和操作

7.5.2 构建视图

7.5.3 将控制器实现为数据源和委托

7.6 实现多组件选取器

7.6.1 声明输出口和操作

7.6.2 构建视图

7.6.3 实现控制器

7.7 实现独立组件

7.8 使用自定义选取器创建简单游戏

7.8.1 编写控制器头文件

7.8.2 构建视图

7.8.3 添加图像资源

7.8.4 实现控制器

7.8.5 spin方法

7.8.6 viewDidLoad方法

7.8.7 最后的细节

7.8.8 链接Audio Toolbox框架

7.9 小结

第8章 表视图简介

8.1 表视图基础

8.2 实现一个简单的表

8.2.1 设计视图

8.2.2 编写控制器

8.3 添加一个图像

8.4 附加配置

8.4.1 设置缩进级别

8.4.2 处理行的选择

8.4.3 更改字体大小和行高

8.4.4 委托还能做什么

8.5 定制表视图单元

8.5.1 单元应用程序

8.5.2 向表视图单元添加子视图

8.5.3 使用UITableViewCell的自定义子类

8.6 分组分区和索引分区

8.6.1 构建视图

8.6.2 导入数据

8.6.3 实现控制器

8.6.4 添加索引

8.7 实现搜索栏

8.7.1 重新考虑设计

8.7.2 深层可变副本

8.7.3 更新控制器头文件

8.7.4 修改视图

8.7.5 修改控制器实现

8.8 小结

第9章 导航控制器和表视图

9.1 导航控制器

9.1.1 栈的性质

9.1.2 控制器栈

9.2 由6个部分组成的分层应用程序：Nav

9.3 构建Nav应用程序的骨架

- 9.3.1 创建第一级视图控制器
- 9.3.2 设置导航控制器
- 9.4 第一个子控制器：展示按钮视图
- 9.5 第二个子控制器：校验表
- 9.6 第三个子控制器：表行上的控件
- 9.7 第四个子控制器：可移动的行
 - 9.7.1 编辑模式
 - 9.7.2 创建一个新的二级控制器
- 9.8 第五个子控制器：可删除的行
- 9.9 第六个子控制器：可编辑的详细窗格
 - 9.9.1 创建数据模型对象
 - 9.9.2 创建控制器
 - 9.9.3 创建详细视图控制器
- 9.10 其他内容
- 9.11 小结
- 第10章 应用程序设置和用户默认设置
 - 10.1 设置束
 - 10.2 AppSettings应用程序
 - 10.3 创建项目
 - 10.4 使用设置束
 - 10.4.1 在项目中添加设置束
 - 10.4.2 设置属性列表
 - 10.4.3 添加文本字段设置
 - 10.4.4 添加安全文本字段设置
 - 10.4.5 添加多值字段
 - 10.4.6 添加拨动开关设置
 - 10.4.7 添加滑块设置
 - 10.4.8 添加子设置视图
 - 10.5 读取应用程序中的设置
 - 10.6 更改应用程序中的默认设置
 - 10.7 小结
- 第11章 基本数据持久性
 - 11.1 应用程序的沙盒
 - 11.1.1 获取Documents目录
 - 11.1.2 获取tmp目录
 - 11.2 文件保存策略
 - 11.2.1 单个文件持久性
 - 11.2.2 多个文件持久性
 - 11.3 持久保存应用程序数据
 - 11.4 持久性应用程序
 - 11.4.1 创建持久性项目
 - 11.4.2 设计持久性应用程序视图
 - 11.4.3 编辑持久性类
 - 11.4.4 对模型对象进行归档
 - 11.4.5 实现NSCopying
 - 11.5 归档应用程序
 - 11.5.1 实现FourLines类
 - 11.5.2 实现PersistenceView-Controller类
 - 11.6 使用iPhone的嵌入式SQLite3
 - 11.7 使用Core Data
 - 11.7.1 实体和托管对象
 - 11.7.2 键/值编码
 - 11.7.3 在上下文中结合它们
 - 11.7.4 创建新托管对象
 - 11.7.5 检索托管对象
 - 11.7.6 设计数据模型
 - 11.7.7 创建持久视图和控制器
 - 11.7.8 将持久视图控制器设置为应用程序的根控制器
 - 11.8 小结
- 第12章 使用Quartz和OpenGL绘图
 - 12.1 图形世界的两个视图
 - 12.2 本章的绘图应用程序
 - 12.3 Quartz绘图方法

- 12.3.1 Quartz 2D的图形上下文
- 12.3.2 坐标系
- 12.3.3 指定颜色
- 12.3.4 在上下文中绘制图像
- 12.3.5 绘制形状：多边形、直线和曲线
- 12.3.6 Quartz 2D工具示例：模式、梯度、虚线模式
- 12.4 构建QuartzFun应用程序
 - 12.4.1 创建随机颜色
 - 12.4.2 定义应用程序常量
 - 12.4.3 实现QuartzFunView框架
 - 12.4.4 向视图控制器中添加输出口和操作
 - 12.4.5 更新QuartzFunViewController.xib
 - 12.4.6 绘制直线
 - 12.4.7 绘制矩形和椭圆形
 - 12.4.8 绘制图像
 - 12.4.9 优化QuartzFun应用程序
- 12.5 一些OpenGL ES基础知识
 - 12.5.1 构建GLFun应用程序
 - 12.5.2 设计Nib、添加框架、运行应用程序
- 12.6 小结
- 第13章 轻击、触摸和手势
 - 13.1 多触摸术语
 - 13.2 响应者链
 - 13.3 多触摸体系结构
 - 13.4 触摸浏览器应用程序
 - 13.5 Swipes应用程序
 - 13.6 实现多个轻扫动作
 - 13.7 检测多次轻击
 - 13.8 检测捏合操作
 - 13.9 自己定义手势
 - 13.10 小结
- 第14章 使用Core Location定位功能
 - 14.1 位置管理器
 - 14.1.1 设置所需的精度
 - 14.1.2 设置距离筛选器
 - 14.1.3 启动位置管理器
 - 14.1.4 更明智地使用位置管理器
 - 14.2 位置管理器委托
 - 14.2.1 获取位置更新
 - 14.2.2 使用CLLocation获取纬度和经度
 - 14.2.3 错误通知
 - 14.3 尝试使用Core Location
 - 14.3.1 更新位置管理器
 - 14.3.2 确定移动距离
 - 14.4 小结
- 第15章 加速计
 - 15.1 加速计物理学
 - 15.2 访问加速计
 - 15.2.1 UIAcceleration
 - 15.2.2 实现accelerometer: didAccelerate:方法
 - 15.3 摇动与击碎
 - 15.3.1 用于击碎的代码
 - 15.3.2 加载模拟文件
 - 15.3.3 完好如初——复原触摸
 - 15.4 滚弹珠程序
 - 15.4.1 实现Ball View控制器
 - 15.4.2 编写Ball View
 - 15.4.3 计算小球运动
 - 15.5 小结
- 第16章 iPhone相机和照片库
 - 16.1 使用图像选取器和UIImagePickerController
 - 16.2 实现图像选取器控制器委托
 - 16.3 实际测试相机和库

- 16.3.1 设计界面
- 16.3.2 实现照相机视图控制器
- 16.4 小结
- 第17章 应用程序本地化
- 17.1 本地化体系结构
- 17.2 使用字符串文件
- 17.3 现实中的iPhone：本地化应用程序
- 17.3.1 查看当前区域设置
- 17.3.2 测试LocalizeMe
- 17.3.3 本地化nib文件
- 17.3.4 查看本地化的项目结构
- 17.3.5 本地化图像
- 17.3.6 本地化应用程序图标
- 17.3.7 生成和本地化字符串文件
- 17.4 小结
- 第18章 未来之路
- 18.1 别陷进单一的思路里
- 18.1.1 苹果公司的文档
- 18.1.2 邮件列表
- 18.1.3 论坛
- 18.1.4 网站
- 18.1.5 博客
- 18.1.6 Dave和Jeff的博客及Twitter
- 18.1.7 参考图书
- 18.1.8 如果仍未解决问题
- 18.2 再会
- • • • • [\(收起\)](#)

[iPhone 3开发基础教程 下载链接1](#)

标签

iphone

Objective-C

iOS

编程

手机开发

mac

开发

计算机

评论

google搜索很重要,如果不熟练需要对照书.

入门书里，算是很赞

作为手把手入门DIY的书还好，但是对于有一定基础的人来讲，收获不大，感觉讲操作多于讲思路，扩展的也不够，看得不过瘾

如果不是时间久了，这本书还是值得4星的

错别字 还是挺多，花了一个月认真读完收获挺大，

这本是针对SDK 3的新版, 如果现在买就买这本吧, 之前那本里已经很多地方过时了

果然很基础

翻译不行。

这个教材算是可以读的

翻译同志请你去死吧。。。

作为iPhone开发的入门书籍，讲解的很详细，适合新手

看了objective-c基础教程后 此书要降一星级

写得相当好的 iphone 入门教程，细致&全面。不像高某某写的那些一个Button 就用上一章的 Android 书籍。

读完第二遍，几乎每个例子都照做一次，因xcodes4问题，未能都做成。
读完11章足够了，后面不理睬，以后用到再查 2012-01-13开始读第二遍：
想学一下ios的cocoa框架，仔细读着，动手把例子实现。2011-03-02读完第一遍：
在公司，没事翻翻，快速的看了一下，该忽略的都忽略了，因为搞iphone游戏，所以基础知识知道点好，这种烂书也不值得仔细看，呵呵。

读起来有些别扭，不是授人与渔的书

iPhone开发的入门书，不错的说。从5月份开始，坚持每早学1个小时，到12月份读完，下面继续坚持啊。

比较适合有一定开发经验的人入门iOS。

讲了一大堆的VB式的操作，但是这种在正式的编程中很少出现的，脱离了实践的讲解

译者序中讲译者水平有限，那是相当的有限啊，人邮从哪找的这几个人，漆振、杨越、孙文磊，你们太搞笑了！！！！

[iPhone 3开发基础教程_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，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，但整体上还是不错的。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...

[iPhone 3开发基础教程_下载链接1](#)