

AppStore掘金



[AppStore掘金 下载链接1](#)

著者:乔纳森

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2010-1

装帧:

isbn:9787115218230

《AppStore掘金:iPhone SDK应用程序开发》全面概括了使用苹果公司官方SDK为iPhone/iPod Touch开发应用程序的方方面面,包括开发工具、编程语言和各种框架库。书中全方位

覆盖了iPhone编程，包括UIKit、多点触摸、Quartz Core、音频、视频、地理定位、地址簿、网络编程等内容，详细介绍了UIKit组件，并配以实用的例子，简要介绍了Objective-C，重点讲解其与C/C++的异同之处，并介绍了几种Objective-C特有的语法概念。《AppStore掘金:iPhone SDK应用程序开发》还专门介绍如何自行编码实现专用高级特效：CoverFlow和Flip Page。

《AppStore掘金:iPhone SDK应用程序开发》适合具有一定编程经验同时又希望进行iPhone开发的程序员阅读。书中的各种提示和技巧无论对iPhone开发的新手和资深程序员都大有裨益，《AppStore掘金:iPhone SDK应用程序开发》还可以作为iPhone SDK开发的参考手册，在需要时快速查找特定组件的相关内容。

作者介绍：

Jonathan

Zdziarski是全职进行研究的科学家，同时也是资深的移动设备黑客，在破解iPhone环境以便进行第三方软件开发的过程中扮演了重要角色。他是O'Reilly的iPhone Open Application Development和iPhone Forensics两书的作者。

目录: 第1章 iPhone SDK初探

1.1 应用程序剖析

1.1.1 Xcode揭密

1.2 安装iPhone SDK

1.2.1 开发所需资源

1.2.2 iPhone模拟器

1.2.3 下载并安装iPhone SDK

1.3 配备iPhone

1.4 构建并安装应用程序

1.4.1 模型-视图-控制器

1.4.2 应用程序模板

1.4.3 Xcode项目布局

1.4.4 原型

1.4.5 添加框架

1.4.6 设置活跃SDK

1.4.7 构建应用程序

1.4.8 安装应用程序

1.5 转换到Objective-C

1.5.1 消息机制

1.5.2 类和方法的声明

1.5.3 实现

1.5.4 属性

1.5.5 协议

1.5.6 类别

1.5.7 替位

1.5.8 其他资源

第2章 Interface Builder: Xcode中制作GUI的GUI

2.1 窗口、视图和视图控制器

2.2 现有模板

2.3 新建模板

2.4 用户界面元素

2.4.1 控制器

2.4.2 数据视图
2.4.3 输入和数据
2.4.4 窗口、视图和栏

2.5 查看器
2.6 设计UI
2.6.1 窗口
2.6.2 视图控制器
2.6.3 视图

2.6.4 创建视图间联系
2.6.5 在代码中添加联系
2.7 从项目中移除Interface Builder

第3章 介绍UI Kit
3.1 基本用户界面元素

3.2 窗口和视图
3.2.1 创建窗口和视图
3.2.2 显示视图

3.2.3 史上最无用的应用程序：HelloView
3.2.4 行为解释

3.2.5 从UIView派生
3.2.6 传统废柴程序：HelloWorld

3.2.7 行为解释
3.3 视图控制器
3.3.1 创建视图控制器

3.3.2 从Interface Builder载入视图
3.3.3 方向变换

3.3.4 弃置视图控制器
3.3.5 使用视图控制器的Hello World：ControllerDemo

3.3.6 行为解释
3.3.7 进一步学习

3.4 文本视图
3.4.1 创建文本视图

3.4.2 赋予内容
3.4.3 显示HTML

3.4.4 网页源码阅读器：SourceReader

3.4.5 行为解释
3.4.6 进一步学习

3.5 导航栏与控制器
3.5.1 创建导航控制器

3.5.2 导航控制器属性
3.5.3 添加分段控件

3.5.4 添加工具栏
3.5.5 分页导航练习：PageDemo

3.5.6 行为解释
3.5.7 进一步学习

3.6 转场动画
3.6.1 创建转场

3.6.2 附加转场
3.6.3 翻页转场：FlipDemo

3.6.4 行为解释
3.6.5 进一步学习

3.7 操作表单与警报
3.7.1 警报
3.7.2 操作表单
3.7.3 解除操作表单

3.7.4 世界末日(待批准): EndWorld
3.7.5 行为解释
3.7.6 进一步学习
3.8 表格视图与控制器
3.8.1 创建表格
3.8.2 表格单元
3.8.3 实现多选
3.8.4 编辑与扫动删除
3.8.5 重新载入表格
3.8.6 简单的文件浏览器: TableDemo
3.8.7 行为解释

3.8.8 进一步学习
3.9 操纵状态栏
3.9.1 隐藏状态栏
3.9.2 状态栏风格
3.9.3 状态栏方向
3.10 应用程序徽章
3.10.1 显示应用程序徽章
3.10.2 移除应用程序徽章
3.10.3 进一步学习

3.11 应用程序服务
3.11.1 挂起与复原
3.11.2 程序终止
3.12 调用Safari
3.13 发起电话呼叫

第4章 多点触摸事件与界面几何

4.1 界面几何结构体介绍
4.1.1 CGPoint
4.1.2 CGSize
4.1.3 CGRect
4.2 处理多点触摸事件
4.2.1 UITouch通知
4.2.2 UIEvent
4.2.3 事件处理
4.2.4 例子: 点触计数器
4.2.5 例子: 单击并拖曳
4.2.6 处理多点触摸
4.2.7 捏合检测: PinchMe
4.2.8 Tracking多点触摸图标跟踪: TouchDemo
4.2.9 行为解释
4.2.10 进一步学习

第5章 Quartz Core图层编程

5.1 了解图层
5.1.1 图层层次结构
5.1.2 尺寸与位置
5.1.3 排布与显示
5.1.4 绘制
5.1.5 变换
5.1.6 图层动画
5.1.7 图层变换
5.1.8 玩转图层: BounceDemo
5.1.9 行为解释
5.1.10 进一步学习

第6章 喧嚣: Audio Toolbox和AVFoundation

6.1 AVFoundation框架

6.1.1 音频播放器

6.1.2 播放器属性

6.1.3 播放声音

6.1.4 代理方法

6.1.5 仪表计数

6.2 构建一个VU表：AVMeter

6.2.1 行为解释

6.2.2 进一步学习

6.3 音频服务

6.3.1 行为解释

6.4 音频队列

6.4.1 音频队列的结构

6.4.2 供应音频输出

6.4.3 音频缓冲区

6.4.4 回调函数

6.4.5 音量控制

6.4.6 例子：PCM播放器

6.4.7 行为解释

6.4.8 进一步学习

6.5 录音

6.5.1 音频队列结构体

6.5.2 供应音频输入

6.5.3 音频缓冲区

6.5.4 回调函数

6.5.5 访问原始数据

6.5.6 写入文件

6.5.7 例子：录音机

6.5.8 行为解释

6.5.9 进一步学习

6.6 振动

第7章 CFNetwork网络编程

7.1 套接字编程基础

7.1.1 套接字类型

7.1.2 CFSocket

7.1.3 CFSocketContext

7.1.4 套接字流

7.1.5 CFSocket例子：笑话服务器

7.1.6 进一步学习

7.2 CFHTTP与CFFTP

7.2.1 CFHTTP

7.2.2 CFFTP

7.2.3 进一步学习

第8章 定位：Core Location

8.1 Core Location管理器

8.1.1 查询参数

8.1.2 提交查询

8.1.3 接收更新

8.1.4 完成查询

8.1.5 错误处理

8.1.6 土话Core Location：WhereYouAt

8.1.7 行为解释

8.1.8 进一步学习

第9章 地址簿框架

9.1 访问地址簿
9.1.1 高层地址簿函数
9.1.2 查询地址簿
9.1.3 创建记录
9.1.4 操纵记录
9.1.5 多值属性
9.1.6 使用字典
9.1.7 图像数据
9.1.8 进一步学习
9.2 地址簿界面
9.2.1 联系人视图
9.2.2 联系人选取器
9.2.3 进一步学习
第10章 UI Kit进阶设计
10.1 通用控件
10.1.1 基类 UIControl
10.1.2 分段控件
10.1.3 开关
10.1.4 滑块
10.1.5 文本字段控件
10.1.6 按钮
10.1.7 分页控件
10.1.8 进一步学习
10.2 偏好设置表格
10.2.1 创建偏好设置表格
10.2.2 显示偏好设置表格
10.2.3 偏好设置表格的例子：ShootStuffUp
10.2.4 行为解释
10.2.5 进一步学习
10.3 分段列表
10.3.1 创建分段列表
10.3.2 添加索引条
10.3.3 显示分段列表
10.3.4 一个更好的文件浏览器：TableDemo
10.3.5 行为解释
10.3.6 进一步学习
10.4 进度与活动指示器
10.4.1 小小转子：UIActivityIndicatorView
10.4.2 嫌转子俗就用UIProgressView
10.4.3 网络活动指示器
10.4.4 进一步学习
10.5 图像
10.5.1 图像对象
10.5.2 玩转图像和图案：ImageFun
10.5.3 图像视图：UIImageView
10.5.4 图像选取器
10.6 键盘属性
10.6.1 键盘风格
10.6.2 键盘外观
10.6.3 回车键
10.6.4 自动大写
10.6.5 自动更正
10.6.6 安全文本输入
10.7 选取器

- 10.7.1 创建选取器
- 10.7.2 显示选取器
- 10.7.3 读取选取器
- 10.7.4 挑选你的鼻子： NosePicker
- 10.7.5 行为解释
- 10.7.6 进一步学习
- 10.8 时间/日期选取器
- 10.8.1 创建时间/日期选取器
- 10.8.2 显示日期选取器
- 10.8.3 读取日期
- 10.8.4 选取独立日： DatePicker
- 10.8.5 行为解释
- 10.8.6 进一步学习
- 10.9 标签栏
- 10.9.1 标签栏控制器
- 10.9.2 构建一个标签栏控制器
- 10.9.3 可定制按钮
- 10.9.4 导航
- 10.9.5 代理的动作
- 10.9.6 又一个教科书式的例子： TabDemo
- 10.9.7 行为解释
- 10.9.8 进一步学习
- 10.10 感应器与设备信息
- 10.10.1 读取设备方向
- 10.10.2 读取设备信息
- 10.10.3 读取加速计
- 10.10.4 近距离感应器
- 10.10.5 进一步学习
- 10.11 滚动视图
- 10.11.1 创建滚动视图
- 10.11.2 属性
- 10.11.3 代理方法
- 10.11.4 滚动中的气象地图： BigImage
- 10.11.5 行为解释
- 10.11.6 进一步学习
- 10.12 网页视图
- 10.12.1 创建网页视图
- 10.12.2 显示网页视图
- 10.12.3 加载内容
- 10.12.4 导航
- 10.12.5 代理方法
- 10.12.6 Google搜索工具： WebDemo
- 10.12.7 行为解释
- 10.12.8 进一步学习

第11章 应用程序设定

- 11.1 字典和属性列表
- 11.1.1 创建字典
- 11.1.2 管理关键字
- 11.1.3 写入属性列表
- 11.1.4 读取属性列表
- 11.1.5 进一步学习
- 11.2 偏好设置束
- 11.2.1 添加关键字
- 11.2.2 读取偏好设置束的值

11.2.3 进一步学习

第12章 Cover Flow

12.1 用SDK编写Cover Flow: CovertFlow

12.1.1 行为解释

12.1.2 进一步学习

第13章 页面翻转

13.1 页面翻转的例子: PageControl

13.1.1 行为解释

13.1.2 进一步学习

13.2 用于多个视图的PageScrollView

13.2.1 行为解释

第14章 媒体播放器框架

14.1 电影播放器控件

14.1.1 属性

14.1.2 开始和停止播放电影

14.1.3 通知

14.1.4 进一步学习

• • • • • (收起)

[AppStore掘金](#) [下载链接1](#)

标签

iphone

iPhone开发

编程

苹果

程序设计

O'Reilly

Apple

移动互联网

评论

扔掉Interface Builder从这本书开始

缺点的是练习题没有地方找答案，但是对于深入理解iPhone 开发还是很有帮助的。

细节讲的比较清楚，不过有些地方看着冗余了~~翻译的a....

不需xib进行开发写的很好

手写代码入门书

纯代码，没有ib

在书店翻了一下，感觉这本书应该比iPhone开发基础教程要好。 (Update: 不一定)

很有条理，没有废话，该讲清楚的地方说的很清楚，读起来很过瘾。

文字代码太多了.读得很痛苦.一点都不形象.简直就在读代码.

如果2010年读的这本书的时候，那估计这就是神书，那个时候的我刚上大学。

书评

今天来说，内容稍有些过了，基于iphone os2.2版本的，但问题不大，绝大多数的内容都很有价值。作者的背景很特殊，是一个真正了解iphone系统的人，文字功底也不错，娓娓道来，举重若轻的感觉。值得一提的是翻译的也相当不错，欧莱礼的书一贯品质优秀，但中译水平往往差强人意，...

目前市面上的iphone开发的书都大同小异，之间的差别只是在比较烂和不太烂之间。很多作者也是现学的，不要指望他们写出如那种经典级别的著作来。相对于那种又厚讲解思路又莫名其妙的大部头来讲，这本书算顶好的了。因为作者讲解的思路至少是...

1.作者水平高，语言深入浅出； 2.译者功底也不错，译的明白；初学，很多问题的说明，正是我需要的！值得购买，随时都可以翻看的一本书。怎么还说的我的评论短啊！怎么还说的我的评论短啊！怎么还说的我的评论短啊！怎么还说的我的评论短啊！

由于个人习惯的原因，刚开始接触时被几本使用IB拖来拖去的书搞的头晕。如果是习惯使用代码搞定一切的话，本书可以说是现在找得到的最好的一本了。有些内容是比较旧了，但参考参考ADC还是能搞定的。