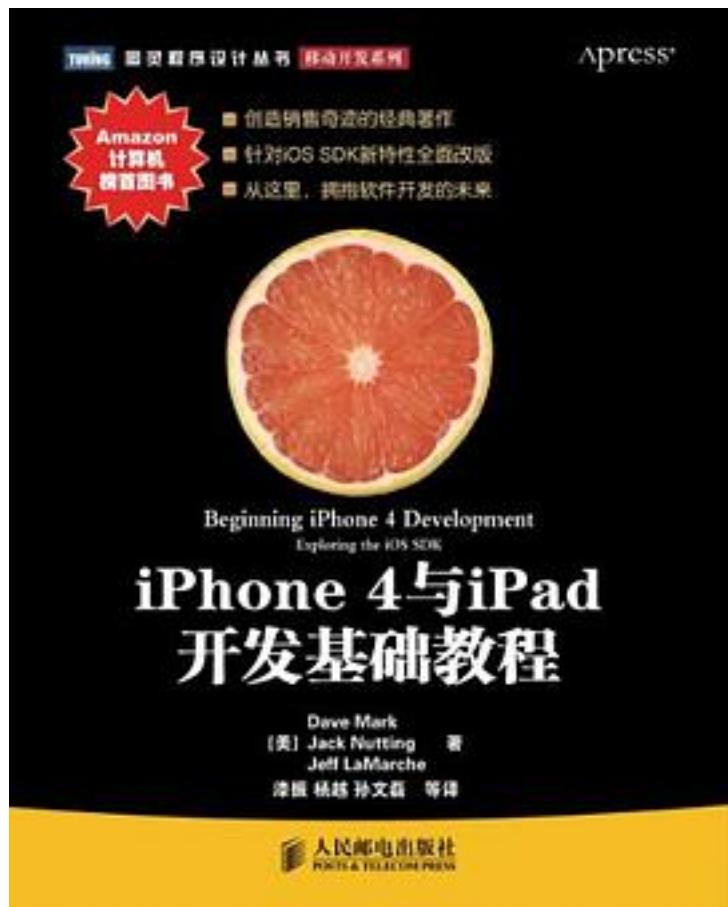


iPhone 4与iPad开发基础教程



[iPhone 4与iPad开发基础教程_下载链接1](#)

著者:(美)Dave Mark

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2011-7

装帧:平装

isbn:9787115255525

iPhone是一个全新的移动平台，苹果公司为它推出了强大的软件开发工具包iOS SDK。由马克和纳丁等编著的《iPhone4与iPad开发基础教程》是一部关于iOS SDK开发的基础教程。《iPhone4与iPad开发基础教程》中结合消费类设备上常见的实例，循序渐进地讲解了适用于iPhone4、iPad及iPod

touch开发的基本流程，从下载安装开发工具到使用各种iOS界面元素，从不同的视图设计模式到构建表格的技巧，以及SQLite、CoreData等持久化技术，涵盖了iOS开发的方方面面。

《iPhone4与iPad开发基础教程》内容完整丰富，具有较强的通用性，编程领域中各层次读者都能通过本书快速学习iOS开发，提高相关技能。

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平台和iOS开发方面的畅销书，比如《iPad开发基础教程》（中文版已由人民邮电出版社出版）。目前专注于iPhone技术图书的写作。

Jack Nutting

资深Apple技术专家，Objective-C和Cocoa框架的坚定拥护者。除本书外，还与人合著了Learn Cocoa on the Mac。他有时会在www.nuthole.com上发表博客。

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 世界 1

1.1 关于本书 1

1.2 必要条件 1

1.2.1 开发者的选择 3

1.2.2 必备知识 4

1.3 编写iOS 应用程序有何不同 4

1.3.1 只有一个应用程序正在运行 5

1.3.2 只有一个窗口 5

1.3.3 受限访问 5

1.3.4 有限的响应时间 5

1.3.5 有限的屏幕大小 5

1.3.6 有限的系统资源 6

1.3.7 不支持垃圾收集 6

1.3.8 新功能 6

1.3.9 与众不同的方法 7

1.4 本书内容 7

1.5 本次更新的内容 8

1.6 准备开始吧 8

第2章 创建基本项目 9

2.1 在Xcode 中设置项目 9

2.2 Interface Builder 简介 14

2.2.1 nib 文件的构成 15

2.2.2 在视图中添加标签 16

2.2.3 改变属性 18

2.3 美化iPhone 应用程序 19

2.4 小结 22

第3章 处理基本交互 23

3.1 MVC 范型 23

3.2 创建项目 24

3.3 创建视图控制器 24

3.3.1 输出口 25

| | |
|------------------------------------|----|
| 3.3.2 操作 | 26 |
| 3.3.3 将操作和输出口添加到视图控制器 | 27 |
| 3.3.4 将操作和输出口添加到实现文件 | 30 |
| 3.4 使用应用程序委托 | 34 |
| 3.5 编辑MainWindow.xib | 36 |
| 3.6 编辑Button_FunViewController.xib | 37 |
| 3.6.1 在Interface Builder 中创建视图 | 37 |
| 3.6.2 连接所有元素 | 40 |
| 3.6.3 测试 | 43 |
| 3.7 小结 | 43 |
| 第4 章 更丰富的用户界面 | 44 |
| 4.1 满是控件的屏幕 | 44 |
| 4.2 活动和被动控件 | 46 |
| 4.3 创建应用程序 | 46 |
| 4.4 实现图像视图和文本字段 | 47 |
| 4.4.1 确定输出口 | 47 |
| 4.4.2 确定操作 | 48 |
| 4.4.3 添加图像视图 | 49 |
| 4.4.4 添加文本字段 | 52 |
| 4.4.5 设置第二个文本字段的属性 | 55 |
| 4.4.6 连接输出口 | 55 |
| 4.5 关闭键盘 | 55 |
| 4.5.1 完成输入后关闭键盘 | 56 |
| 4.5.2 通过触摸背景关闭键盘 | 57 |
| 4.6 实现滑块和标签 | 59 |
| 4.6.1 确定输出口和操作 | 59 |
| 4.6.2 添加输出口和操作 | 60 |
| 4.6.3 添加滑块和标签 | 61 |
| 4.6.4 连接操作和输出口 | 62 |
| 4.7 实现开关、按钮和分段控件 | 62 |
| 4.7.1 添加输出口和操作 | 62 |
| 4.7.2 添加开关、按钮和分段控件 | 65 |
| 4.7.3 连接开关输出口和操作 | 66 |
| 4.7.4 添加按钮 | 66 |
| 4.8 实现操作表和警报 | 67 |
| 4.8.1 遵从操作表委托方法 | 67 |
| 4.8.2 显示操作表 | 68 |
| 4.8.3 使用操作表委托 | 70 |
| 4.9 美化按钮 | 71 |
| 4.9.1 viewDidLoad 方法 | 71 |
| 4.9.2 控件状态 | 72 |
| 4.9.3 可拉伸图像 | 72 |
| 4.10 成为出色的内存使用者 | 73 |
| 4.11 小结 | 74 |
| 第5 章 自动旋转和自动调整大小 | 75 |
| 5.1 自动旋转机制 | 75 |
| 5.2 使用自动调整属性处理旋转 | 77 |
| 5.2.1 指定旋转支持 | 77 |
| 5.2.2 使用自动调整属性设计界面 | 79 |
| 5.2.3 大小检查器的自动调整属性 | 80 |
| 5.2.4 设置按钮的自动调整属性 | 81 |
| 5.3 在旋转时重构视图 | 82 |
| 5.3.1 声明和连接输出口 | 83 |
| 5.3.2 在旋转时移动按钮 | 84 |

| | |
|------------------------------|-----|
| 5.4 切换视图 | 85 |
| 5.4.1 确定输出口和操作 | 86 |
| 5.4.2 声明操作和输出口 | 87 |
| 5.4.3 设计两个视图 | 88 |
| 5.4.4 实现交换和操作 | 88 |
| 5.5 小结 | 91 |
| 第6章 多视图应用程序 | 92 |
| 6.1 多视图应用程序的常见类型 | 92 |
| 6.2 多视图应用程序的体系结构 | 94 |
| 6.2.1 根控制器 | 95 |
| 6.2.2 内容视图剖析 | 96 |
| 6.3 构建View Switcher | 96 |
| 6.3.1 创建视图控制器和nib文件 | 97 |
| 6.3.2 修改应用程序委托 | 99 |
| 6.3.3 SwitchViewController.h | 101 |
| 6.3.4 添加视图控制器 | 101 |
| 6.3.5 构建包含工具栏的视图 | 103 |
| 6.3.6 编写根视图控制器 | 104 |
| 6.3.7 实现内容视图 | 108 |
| 6.3.8 制作转换动画 | 110 |
| 6.4 小结 | 113 |
| 第7章 标签栏与选取器 | 114 |
| 7.1 Pickers 应用程序 | 114 |
| 7.2 委托和数据源 | 117 |
| 7.3 建立工具栏框架 | 117 |
| 7.3.1 创建文件 | 117 |
| 7.3.2 添加根视图控制器 | 118 |
| 7.3.3 编辑MainWindow.xib | 120 |
| 7.3.4 连接输出口，然后运行 | 123 |
| 7.4 实现日期选取器 | 124 |
| 7.5 实现单个组件选取器 | 126 |
| 7.5.1 声明输出口和操作 | 126 |
| 7.5.2 构建视图 | 127 |
| 7.5.3 将控制器实现为数据源和委托 | 127 |
| 7.6 实现多组件选取器 | 131 |
| 7.6.1 声明输出口和操作 | 131 |
| 7.6.2 构建视图 | 132 |
| 7.6.3 实现控制器 | 132 |
| 7.7 实现独立组件 | 135 |
| 7.8 使用自定义选取器创建简单游戏 | 141 |
| 7.8.1 编写控制器头文件 | 141 |
| 7.8.2 构建视图 | 142 |
| 7.8.3 添加图像资源 | 143 |
| 7.8.4 实现控制器 | 143 |
| 7.8.5 最后的细节 | 149 |
| 7.8.6 链接Audio Toolbox 框架 | 153 |
| 7.9 小结 | 154 |
| 第8章 表视图简介 | 155 |
| 8.1 表视图基础 | 156 |
| 8.1.1 表视图和表视图单元 | 156 |
| 8.1.2 分组表和无格式表 | 157 |
| 8.2 实现一个简单的表 | 158 |
| 8.2.1 设计视图 | 158 |
| 8.2.2 编写控制器 | 158 |

- 8.2.3 添加一个图像 161
- 8.2.4 表视图单元样式 163
- 8.2.5 设置缩进级别 165
- 8.2.6 处理行的选择 165
- 8.2.7 更改字体大小和行高 167
- 8.3 定制表视图单元 168
- 8.3.1 单元应用程序 168
- 8.3.2 使用UITableViewCell 的自定义子类 172
- 8.4 分组分区和索引分区 176
- 8.4.1 构建视图 176
- 8.4.2 导入数据 177
- 8.4.3 实现控制器 177
- 8.4.4 添加索引 181
- 8.5 实现搜索栏 181
- 8.5.1 重新考虑设计 181
- 8.5.2 深层可变副本 182
- 8.5.3 更新控制器头文件 184
- 8.5.4 修改视图 185
- 8.5.5 修改控制器实现 186
- 8.6 小结 197
- 第9章 导航控制器和表视图 198
- 9.1 导航控制器 198
- 9.1.1 栈的性质 198
- 9.1.2 控制器栈 199
- 9.2 由6个部分组成的分层应用程序：Nav 200
- 9.2.1 子控制器 200
- 9.2.2 Nav 应用程序的骨架 203
- 9.2.3 第一个子控制器：展示按钮视图 209
- 9.2.4 第二个子控制器：校验表 217
- 9.2.5 第三个子控制器：表行上的控件 221
- 9.2.6 第四个子控制器：可移动的行 227
- 9.2.7 第五个子控制器：可删除的行 233
- 9.2.8 第六个子控制器：可编辑的详细窗格 239
- 9.2.9 其他内容 257
- 9.3 小结 260
- 第10章 iPad 开发注意事项 261
- 10.1 分割视图和浮动窗口 261
- 10.2 创建SplitView 项目 263
- 10.3 xib 定义结构 264
- 10.4 代码定义功能 265
- 10.5 显示总统信息 272
- 10.6 创建浮动窗口 276
- 10.7 小结 282
- 第11章 应用程序设置和用户默认设置 283
- 11.1 设置束 283
- 11.2 AppSettings 应用程序 284
- 11.2.1 创建项目 286
- 11.2.2 使用设置束 286
- 11.2.3 读取应用程序中的设置 297
- 11.2.4 更改应用程序中的默认设置 302
- 11.2.5 实现逼真效果 305
- 11.3 小结 307
- 第12章 保存数据 308
- 12.1 应用程序的沙盒 308

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 12.1.1 获取Documents 目录 | 309 |
| 12.1.2 获取tmp 目录 | 310 |
| 12.2 文件保存策略 | 310 |
| 12.2.1 单个文件持久性 | 310 |
| 12.2.2 多个文件持久性 | 311 |
| 12.3 属性列表 | 311 |
| 12.3.1 属性列表序列化 | 311 |
| 12.3.2 持久性应用程序的第一个版本 | 312 |
| 12.4 对模型对象进行归档 | 317 |
| 12.4.1 符合NSCoding | 318 |
| 12.4.2 实现NSCopying | 319 |
| 12.4.3 对数据对象进行归档和取消归档 | 319 |
| 12.4.4 归档应用程序 | 320 |
| 12.5 使用iPhone 的嵌入式SQLite3 | 324 |
| 12.5.1 创建或打开数据库 | 325 |
| 12.5.2 绑定变量 | 327 |
| 12.5.3 SQLite3 应用程序 | 327 |
| 12.6 使用Core Data | 334 |
| 12.6.1 实体和托管对象 | 335 |
| 12.6.2 Core Data 应用程序 | 339 |
| 12.7 小结 | 348 |
| 第13章 Grand Central Dispatch、后台处理及其应用 | 349 |
| 13.1 Grand Central Dispatch | 349 |
| 13.2 SlowWorker 简介 | 350 |
| 13.3 线程基础知识 | 352 |
| 13.4 工作单元 | 353 |
| 13.5 GCD：低级队列 | 354 |
| 13.5.1 傻瓜式操作 | 354 |
| 13.5.2 改进SlowWorker | 355 |
| 13.6 后台处理 | 360 |
| 13.6.1 应用程序生命周期 | 361 |
| 13.6.2 状态更改通知 | 361 |
| 13.6.3 创建State Lab | 363 |
| 13.6.4 执行状态 | 364 |
| 13.6.5 利用执行状态更改 | 365 |
| 13.6.6 处理不活动状态 | 366 |
| 13.6.7 处理后台状态 | 370 |
| 13.7 小结 | 378 |
| 第14章 使用Quartz 和OpenGL 绘图 | 379 |
| 14.1 图形世界的两个视图 | 379 |
| 14.2 Quartz 绘图方法 | 380 |
| 14.2.1 Quartz 2D 的图形上下文 | 380 |
| 14.2.2 坐标系 | 381 |
| 14.2.3 指定颜色 | 382 |
| 14.2.4 在上下文中绘制图像 | 383 |
| 14.2.5 绘制形状：多边形、直线和曲线 | 383 |
| 14.2.6 Quartz 2D 工具示例：模式、梯度、虚线模式 | 384 |
| 14.3 QuartzFun 应用程序 | 384 |
| 14.3.1 构建QuartzFun 应用程序 | 384 |
| 14.3.2 添加Quartz Drawing 代码 | 394 |
| 14.3.3 优化QuartzFun 应用程序 | 398 |
| 14.4 GLFun 应用程序 | 401 |
| 14.4.1 构建GLFun 应用程序 | 402 |
| 14.4.2 使用OpenGL 绘图 | 404 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 14.4.3 完成GLFun | 411 |
| 14.5 小结 | 411 |
| 第15章 轻击、触摸和手势 | 412 |
| 15.1 多触摸术语 | 412 |
| 15.2 响应者链 | 413 |
| 15.2.1 响应者链中的对象 | 413 |
| 15.2.2 转发事件：保持响应者链的活动状态 | 414 |
| 15.3 多触摸体系结构 | 415 |
| 15.3.1 将触摸相关代码放在何处 | 415 |
| 15.3.2 4个手势通知方法 | 415 |
| 15.4 检测触摸 | 416 |
| 15.4.1 构建一个Touch Explorer 应用程序 | 417 |
| 15.4.2 运行Touch Explorer | 419 |
| 15.5 检测轻扫 | 419 |
| 15.5.1 构建Swipes 应用程序 | 420 |
| 15.5.2 使用自动手势识别 | 423 |
| 15.5.3 实现多个轻扫动作 | 424 |
| 15.6 检测多次轻击 | 425 |
| 15.7 检测捏合操作 | 430 |
| 15.8 创建和使用自定义手势 | 433 |
| 15.8.1 定义选中标记手势 | 433 |
| 15.8.2 将勾选标记手势附加到视图 | 435 |
| 15.9 小结 | 437 |
| 第16章 Core Location 定位功能 | 438 |
| 16.1 位置管理器 | 438 |
| 16.1.1 设置所需的精度 | 439 |
| 16.1.2 设置距离筛选器 | 439 |
| 16.1.3 启动位置管理器 | 439 |
| 16.1.4 更明智地使用位置管理器 | 440 |
| 16.2 位置管理器委托 | 440 |
| 16.2.1 获取位置更新 | 440 |
| 16.2.2 使用CLLocation 获取纬度和经度 | 440 |
| 16.2.3 错误通知 | 442 |
| 16.3 尝试使用Core Location | 442 |
| 16.3.1 更新位置管理器 | 446 |
| 16.3.2 确定移动距离 | 447 |
| 16.4 小结 | 447 |
| 第17章 加速计 | 448 |
| 17.1 加速计物理学 | 448 |
| 17.2 不要忘记旋转 | 449 |
| 17.3 Core Motion 和动作管理器 | 449 |
| 17.3.1 基于事件的动作 | 450 |
| 17.3.2 主动动作访问 | 455 |
| 17.3.3 加速计结果 | 457 |
| 17.4 检测摇动 | 458 |
| 17.4.1 Baked-In 摆动 | 459 |
| 17.4.2 摆动与击碎 | 459 |
| 17.5 将加速计用作方向控制器 | 464 |
| 17.5.1 滚弹珠程序 | 464 |
| 17.5.2 编写Ball View | 466 |
| 17.5.3 计算小球运动 | 469 |
| 17.6 小结 | 472 |
| 第18章 iPhone 照相机和照片库 | 473 |
| 18.1 使用图像选取器和UIImagePickerController | 474 |

18.2 实现图像选取器控制器委托 475
18.3 实际测试照相机和库 476
18.3.1 设计界面 477
18.3.2 实现照相机视图控制器 477
18.4 小结 481
第19章 应用程序本地化 482
19.1 本地化体系结构 482
19.2 字符串文件 483
19.2.1 字符串文件里面是什么 484
19.2.2 本地化的字符串宏 484
19.3 现实中的iPhone：本地化应用程序 485
19.3.1 创建LocalizeMe 485
19.3.2 测试LocalizeMe 489
19.3.3 本地化nib文件 489
19.3.4 本地化图像 492
19.3.5 生成和本地化字符串文件 493
19.3.6 本地化应用程序显示名称 495
19.4 小结 496
第20章 未来之路 497
20.1 别陷进单一的思路里 497
20.1.1 苹果公司的文档 497
20.1.2 邮件列表 498
20.1.3 论坛 498
20.1.4 网站 499
20.1.5 博客 499
20.2 参考资料 500
20.3 作者 501
20.4 再会 501
· · · · · (收起)

[iPhone 4与iPad开发基础教程_下载链接1](#)

标签

iOS

iphone

编程

移动设备开发

ipad

计算机

Apple

设计

评论

基于xcode3.2.5，这本书出了三个版本了，可见受欢迎程度

非常适合有oc基础的入门，虽然翻译不怎么样，而且范例代码是针对早期的ios 4版本，在最新的xcode 4.5和ios 6 sdk下内存管理的使用上会有问题，建议从书的官网上下载最新的ios 5的代码对照。

好难啊好难啊好难啊T T · · · · 不想做这个了 · · · T T

手把手入门书

常规开发讲的最好的一本书，不亏是销量冠军

入门必备。版本略旧。建议新手可以入手一本

看了objective-c基础教程后 此书要降一星级

当年入门用书

作为入门教程还可以。翻译不是很好，另外讲的是iOS4的东西，很多iOS5以后新特性只能靠其他资料学习了

现在xcode4了，很多和书里不一样的地方

准确的说是没有看完 但是对于我这本书已经不再是教材而是参考书了
顺便说一下书本身：看这本书意义不大 不如自己做个小项目 而且书里没讲的太多太多
我的书买回来半年了 跟新的差不多

太老没细看

涉及的内容比较广泛

跟iOS是一本书呀。

很全面的入门书，书很厚，推荐挑选着看。

书写的还不错，只可惜书更新的速度远远落后于SDK更新的速度，所以看书不如看文档，书就入入门就可以丢掉了

入门还是不错滴~

翻译烂的一塌糊涂

还可以

适合作为第一本iPhone开发书籍，内容比较全面，能解决入门过程中遇到的各种基础性问题。如果需要深入学习，还要看其他深入的书或者从互联网寻找答案！

[iPhone 4与iPad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2.0一路走过来，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 4与iPad开发基础教程 下载链接1](#)