

# 学习ios(必看经典)牛人40天精通iOS开发的学习方法

|       |   |
|-------|---|
| 描述    | 这是一套从一个对iOS开发感兴趣的学员到iOS开发高手的系统、专业的课程体系。以培养企业开发真正需要的人才为目标，每个知识点都用案例来讲解。也适合想提升技能的已从事iOS开发的工作人员以最短时间内提升技能的从业者。 |
| 目标    | 通过本系列课程的学习，希望使一个对iOS开发感兴趣，想从事iOS开发的学员，成为一名真正iOS开发人员，iOS从业者，iOS技术大牛，最重要的是学会解决开发中遇到困难的方法。                     |
| 建议    | 建议学员，尤其是初学者，一定要打好基础，在第一部分课程，Objective C部分下足功夫，在学习的过程中多练，多写，多敲代码，在项目部分要多思考，多发挥自己的想象来改造项目案例。总结遇到困难时解决的方法。     |
| 参考路线图 | <a href="#">iOS开发学习路线图--成为一名iOS开发高手的过程</a>  |
| 地址    | <a href="http://edu.51cto.com/roadmap/view/id-7.html">http://edu.51cto.com/roadmap/view/id-7.html</a>       |

## 基础入门课程

|      |                                  |
|------|----------------------------------|
| 针对学员 | 对iOS 开发感兴趣，想接触iOS开发，想成为一名iOS开发者。 |
|------|----------------------------------|

## Objective C编程基础（24集）

重难点解析：Objective C数据表达式，数据类型，运算符，控制语句，面向对象开发语言特性，Objective C的继承性和多态性，分类协议，框架，控制语句

| 序号 | 技术点                                |
|----|------------------------------------|
| 1  | Objective C编程基础第1讲-Objective C概述-1 |
| 2  | Objective C编程基础第2讲-Objective C概述-2 |
| 3  | Objective C编程基础第3讲-Objective C概述-3 |
| 4  | Objective C编程基础第4讲-数据类型、运算符和表达式-1  |
| 5  | Objective C编程基础第5讲-数据类型、运算符和表达式-2  |
| 6  | Objective C编程基础第6讲-数据类型、运算符和表达式-3  |
| 7  | Objective C编程基础第7讲-控制语句-1          |
| 8  | Objective C编程基础第8讲-控制语句-2          |
| 9  | Objective C编程基础第9讲-面向对象特性-1        |
| 10 | Objective C编程基础第10讲-面向对象特性-2       |

| 11   | Objective C编程基础第11讲-面向对象特性-3                    |
|--|---|
| 12   | Objective C编程基础第12讲-面向对象特性-4                    |
| 13   | Objective C编程基础第13讲-继承性和多态性-1                   |
| 14   | Objective C编程基础第14讲-继承性和多态性-2                   |
| 15   | Objective C编程基础第15讲-分类与协议-1                     |
| 16   | Objective C编程基础第16讲-分类与协议-2                     |
| 17   | Objective C编程基础第17讲-分类与协议-3                     |
| 18   | Objective C编程基础第18讲-内存管理-1                      |
| 19   | Objective C编程基础第19讲-内存管理-2                      |
| 20   | Objective C编程基础第20讲-内存管理-3                      |
| 21   | Objective C编程基础第21讲-Foundation框架-1              |
| 22   | Objective C编程基础第22讲-Foundation框架-2              |
| 23   | Objective C编程基础第23讲-Foundation框架-3              |
| 24   | Objective C编程基础第24讲-Foundation框架-4              |
| iOS开发初级课程  |   |
| 针对学员   | 掌握Objective C , C或者C++ , 有语言基础的学员 , 想从事iOS开发工作。 |
| iOS开发那些事-了解iOS开发(8集)   |   |
| <p>在课程中，我们首先介绍如何使用nib和故事板技术创建工程，通过对nib和故事板技术的使用，大家对二者的优缺点和彼此间的差异有了一定的了解。接着通过HelloWorld我们讨论了iOS工程模板、应用的运行机制和生命周期、视图控制器的生命周期，然后介绍了4项常用产品属性的设置。最后我们向大家介绍了API帮助文档和官方案例的使用。</p> |   |
| 序号   | 技术点   |
| 1  | 了解iOS开发-iOS介绍                                   |
| 2  | 了解iOS开发-Hello_World上                            |
| 3  | 了解iOS开发-Hello_World下                            |
| 4  | 了解iOS开发-故事板                                     |
| 5  | 了解iOS开发-iOS生命周期                                 |
| 6  | 了解iOS开发-iOS视图生命周期                               |
| 7  | 了解iOS开发-设置产品属性                                  |
| 8  | 了解iOS开发-iOS的api                                 |
| iOS企业级开发初级课程-UIView与控件(20集)  |   |

UIView与控件向大家介绍了视图和控件之间的关系以及应用画面的建构层次。然后是对标签、按钮、文本框、文本视图、开关、滑块、分段控件、网页控件、屏幕滚动控件、等待控件、进度条、警告、动作选单、工具栏、导航栏等基本控件的介绍。接下来是屏幕布局的内容。然后我们向大家介绍了一个较为复杂的控件—拨选器，最后是关于iOS6中的Collection视图的内容。

| 序号 | 技术点  |
|----|--|
| 1  | UIView与控件-1-视图始祖UIView                     |
| 2  | UIView与控件-2-iOS6中的集合视图                     |
| 3  | UIView与控件-3-TextField和TextView控件、键盘关闭和打开-上 |
| 4  | UIView与控件-4-TextField和TextView控件、键盘关闭和打开-下 |
| 5  | UIView与控件-5-标签控件和按钮控件、动作事件、输出口-上           |
| 6  | UIView与控件-6-标签控件和按钮控件、动作事件、输出口-下           |
| 7  | UIView与控件-7-等待相关的控件与进度条                    |
| 8  | UIView与控件-8-工具栏和导航栏                        |
| 9  | UIView与控件-9-警告框和操作表                        |
| 10 | UIView与控件-10-开关控件、滑块控件和分段控件-上              |
| 11 | UIView与控件-11-开关控件、滑块控件和分段控件-下.wmv          |
| 12 | UIView与控件-12-屏幕布局-上                        |
| 13 | UIView与控件-13-屏幕布局-中                        |
| 14 | UIView与控件-14-屏幕布局-下                        |
| 15 | UIView与控件-15-屏幕滚动ScrollView、键盘与其他控件的协同-上   |
| 16 | UIView与控件-16-屏幕滚动ScrollView、键盘与其他控件的协同-下   |
| 17 | UIView与控件-17-普通选择器                         |
| 18 | UIView与控件-18-日期选择器                         |
| 19 | UIView与控件-19-网页控件WebView-上                 |
| 20 | UIView与控件-20-网页控件WebView-下                 |

**iOS企业级开发初级课程-表视图(13集)**

首先了解了表视图的组成、表视图类的构成、表视图的分类以及表视图的两个重要协议（委托协议和数据源协议），对表视图有了一个整体上的认识。接下来我们掌握了如何实现简单表视图和分节表视图，以及表视图中索引、搜索栏、分组的使用。然后我们学习了如何对表视图单元格进行删除、插入、移动等操作。最后本章向大家介绍了表视图UI设计模式方面的内容。

| 序号 | 技术点          |
|----|--------------|
| 1  | 表视图-1-表视图介绍  |
| 2  | 表视图-2-简单表视图  |
| 3  | 表视图-3-简单表视图下 |
| 4  | 表视图-4-自定义单元格 |
| 5  | 表视图-5-搜索栏-1  |
| 6  | 表视图-6-搜索栏-2  |
| 7  | 表视图-7-分节表视图  |
| 8  | 表视图-8-分组与静态表 |

| 9  | 表视图-9-修改单元格-上   |
|--|---|
| 10   | 表视图-10修改单元格-下   |
| 11   | 表视图-11-iOS 6下拉刷新控件  |
| 12   | 表视图-12-移动单元格  |
| 13   | 表视图-13-表视图UI设计模式分页模式下拉刷新模式                                    |
| <b>iOS企业级开发初级课程-视图控制器与导航模式(16集)</b>  |   |
| <p>通过本部分的学习你已经可以判断你的应用是不是需要一个导航功能，并且知道在什么情况下选择平铺页面导航、标签导航、树形结构导航中的哪一种或者同时综合使用三种导航模式。针对标签导航和树形导航这两种相对复杂的导航模式本章为大家提供了nib和故事板两种实现方式，大家可以通过nib实现方式掌握导航模式的原理，同时通过故事板实现的方式掌握如何灵活使用这两种导航方式。</p>   |   |
| 序号   | 技术点   |
| 1  | 视图控制器与导航模式-1-导航与视图控制器种类                                       |
| 2  | 视图控制器与导航模式-2-导航模式   |
| 3  | 视图控制器与导航模式-3-模态视图-上   |
| 4  | 视图控制器与导航模式-4-模态视图-下   |
| 5  | 视图控制器与导航模式-5-平铺导航介绍   |
| 6  | 视图控制器与导航模式-6-分屏导航实现   |
| 7  | 视图控制器与导航模式-7-分页导航实现-上   |
| 8  | 视图控制器与导航模式-8-分页导航实现-下   |
| 9  | 视图控制器与导航模式-9-标签导航nib实现  |
| 10   | 视图控制器与导航模式-10-标签导航故事板实现                                       |
| 11   | 视图控制器与导航模式-11-树形导航nib实现-上                                     |
| 12   | 视图控制器与导航模式-12-树形导航nib实现-下                                     |
| 13   | 视图控制器与导航模式-13-树形导航故事板实现-上                                     |
| 14   | 视图控制器与导航模式-14-树形导航故事板实现-下                                     |
| 15   | 视图控制器与导航模式-15-组合使用导航模式-上                                      |
| 16   | 视图控制器与导航模式-16-组合使用导航模式-下                                      |
| <b>iOS开发中级课程</b>   |   |
| 针对学员   | 掌握Objective C，C或者C++，有语言基础的学员，了解iOS开发基础控件、导航、视图等知识想从事iOS开发工作。 |
| <b>iOS企业级开发中级课程-iPhone与iPad应用开发差异(12集)</b>   |   |
| <p>我们首先通过iPhone和iPad设备使用场景上的差异，了解了二者应用开发存在差异的根由，然后深入介绍了iPad专用API。为了掌握两种设备的在应用开发中的不同，我们用nib和故事板技术分别实现了两个重要的程序模板。最后我们介绍了iOS平台分层架构设计的技术，这种架构设计模式将贯穿全书，包括我们的项目实战篇也是使用这种分层架构设计的，希望读者能够重点学习。</p> |   |

| 序号  | 技术点   |
|---|---|
| 1   | iPhone与iPad应用开发差异-1-概述                          |
| 2   | iPhone与iPad应用开发差异-2-UIPopoverController控制器-1    |
| 3   | iPhone与iPad应用开发差异-3-UIPopoverController控制器-2    |
| 4   | iPhone与iPad应用开发差异-4-UIPopoverController控制器-3    |
| 5   | iPhone与iPad应用开发差异-5-UIPopoverController控制器-4    |
| 6   | iPhone与iPad应用开发差异-6-模态视图专用属性                    |
| 7   | iPhone与iPad应用开发差异-7-Master-Detail应用程序模板_nib实现-1 |
| 8   | iPhone与iPad应用开发差异-8-Master-Detail应用模板_nib实现-2   |
| 9   | iPhone与iPad应用开发差异-9-Master-Detail应用模板_nib实现-3   |
| 10  | iPhone与iPad应用开发差异-10-Master-Detail模板_故事板实现      |
| 11  | iPhone与iPad应用开发差异-11-Utility应用程序模板_nib实现模板      |
| 12  | iPhone与iPad应用开发差异-12-Utility应用程序模板_故事板实现        |
| iOS企业级开发中级课程-应用程序本地化(5集)  |   |
| 从技术角度看应用程序的本地化比较简单，但是工作量大而且比较繁琐。本章首先介绍了本地化概念、内容和目录结构，接下来详细的阐述了文本信息、nib及故事板、资源文件的本地化。                  |   |
| 序号  | 技术点   |
| 1   | 应用程序本地化-1-概述                                    |
| 2   | 应用程序本地化-2-系统按钮和信息-应用程序名本地化                      |
| 3   | 应用程序本地化-3-程序代码输出的静态文本本地化-genstring工具            |
| 4   | 应用程序本地化-4-nib和故事板文件本地化                          |
| 5   | 应用程序本地化-5-资源文件本地化                               |
| iOS企业级开发中级课程-应用程序设置(6集)   |   |
| 我们首先介绍了应用中设置和配置的概念，然后通过对二者差异的探讨，介绍了什么样的项目适合放在设置里，什么样的项目适合放在配置里。配置的实现所用的知识前面的章节已经介绍了，本章我们重点介绍设置的实现及读取。 |   |
| 序号  | 技术点   |
| 1   | 应用程序设置-1-概述                                     |
| 2   | 应用程序设置-2-应用程序设置包                                |
| 3   | 应用程序设置-3-设置项目种类-1                               |
| 4   | 应用程序设置-4-设置项目种类-2                               |
| 5   | 应用程序设置-5-设置项目种类-3                               |
| 6   | 应用程序设置-6-读取设置                                   |
| iOS企业级开发中阶课程-iOS数据持久化(21集)  |   |

我们首先介绍了应用中设置和配置的概念，然后通过对二者差异的探讨，介绍了什么样的项目适合放在设置里，什么样的项目适合放在配置里。配置的实现所用的知识前面的章节已经介绍了，本章我们重点介绍设置的实现及读取。

| 序号 | 技术点                                 |
|----|-------------------------------------|
| 1  | iOS数据持久化-概述、沙箱目录、持久化方式-上            |
| 2  | iOS数据持久化-概述、沙箱目录、持久化方式-下            |
| 3  | iOS数据持久化-属性列表                       |
| 4  | iOS数据持久化-属性列表重构MyNotes应用-1          |
| 5  | iOS数据持久化-属性列表重构MyNotes应用-2          |
| 6  | iOS数据持久化-属性列表重构MyNotes应用-3          |
| 7  | iOS数据持久化-属性列表重构MyNotes应用-4          |
| 8  | iOS数据持久化-对象归档与重构MyNotes应用-上         |
| 9  | iOS数据持久化-对象归档与重构MyNotes应用-下         |
| 10 | iOS数据持久化-SQLite数据库-1                |
| 11 | iOS数据持久化-SQLite数据库-2                |
| 12 | iOS数据持久化-SQLite数据库-3                |
| 13 | iOS数据持久化-SQLite项目实例-上               |
| 14 | iOS数据持久化-SQLite项目实例-下               |
| 15 | iOS数据持久化-CoreData之ORM和CoreData堆栈    |
| 16 | iOS数据持久化-建模和生成实体                    |
| 17 | iOS数据持久化-采用Core Data分层架构设计          |
| 18 | iOS数据持久化-查询数据与更新                    |
| 19 | iOS数据持久化-CoreData项目实例之基于同一工程的分层-上   |
| 20 | iOS数据持久化-CoreData项目实例之基于同一工程的分层-下   |
| 21 | iOS数据持久化-CoreData实例之基于一个工作空间不同工程的分层 |

### iOS企业级开发中阶课程-iOS访问通讯录(18集)

iOS开发中很多需求都涉及通讯录的访问，本章内容首先介绍了访问通讯录所需要的框架，然后介绍了使用AddressBook框架如何读取联系人的信息，具体包括联系人记录、单值多值属性、图片属性的读取；接下来介绍了如何使用该框架将联系人信息写入数据库，具体包括联系人的创建、修改和删除；最后我们介绍了如何使用AddressBook高级API实现选择联系人、显示和修改联系人以及创建联系人的操作。

| 序号 | 技术点                  |
|----|----------------------|
| 1  | iOS访问通讯录-1-概述        |
| 2  | iOS访问通讯录-2-读取联系人信息   |
| 3  | iOS访问通讯录-3-查询联系人记录-上 |
| 4  | iOS访问通讯录-4-查询联系人记录-下 |
| 5  | iOS访问通讯录-5-读取单值属性    |
| 6  | iOS访问通讯录-6-读取多值属性-上  |
| 7  | iOS访问通讯录-7-读取多值属性-下  |

| 8   | iOS访问通讯录-8-读取图片属性                                       |
|---|---|
| 9   | iOS访问通讯录-9-写入联系人信息                                      |
| 10  | iOS访问通讯录-10-创建新联系人-上                                    |
| 11  | iOS访问通讯录-11-创建新联系人-下                                    |
| 12  | iOS访问通讯录-12-修改联系人                                       |
| 13  | iOS访问通讯录-13-删除联系人                                       |
| 14  | iOS访问通讯录-14-AddressBook高级API-选择联系人-1                    |
| 15  | iOS访问通讯录-15-AddressBook高级API-选择联系人-2                    |
| 16  | iOS访问通讯录-16-AddressBook高级API-显示和修改联系人                   |
| 17  | iOS访问通讯录-17-AddressBook高级API-创建联系人-上                    |
| 18  | iOS访问通讯录-18-AddressBook高级API-创建联系人-下                    |
| <b>iOS企业级开发中级课程-iOS常用设计模式(5集)</b>   |   |
| 首先介绍了软件设计模式的由来，然后重点介绍了iOS开发中常用的四种模式，分别为单例模式、委托模式、观察者模式、MVC模式。按照问题提出、实现原理、应用案例的结构介绍了每种模式的适用情况、实现的原理并同时用具体案例来说明每个案例的实现方式。 |   |
| 序号  | 技术点   |
| 1   | iOS常用设计模式-1-单例设计模式                                      |
| 2   | iOS常用设计模式-2-观察者-上                                       |
| 3   | iOS常用设计模式-3-观察者-下                                       |
| 4   | iOS常用设计模式-4-委托设计模式                                      |
| 5   | iOS常用设计模式-5-MVC设计模式                                     |
| <b>发布你的应用到AppStore(4集)</b>  |   |
| 发布应用到AppStore以及常见审核不通过原因。   |   |
| 序号  | 技术点   |
| 1   | 发布应用-添加图标-添加启动界面-调整应用Target属性                           |
| 2   | 发布应用-为发布编译-应用打包   |
| 3   | 发布应用-发布流程   |
| 4   | 发布应用-常见审核不通过的原因   |
| <b>iOS开发高级课程</b>  |   |
| <b>针对学员</b>   | 有一定开发经验，了解iOS基本开发知识，iOS开发从业者；希望提升自己iOS开发技能，掌握最新iOS开发知识。 |
| <b>iOS企业级开发高级课程-提高篇(45集)</b>  |   |



适合有一定开发基础的iOS从业人员学习。课程包括iOS调试、iOS单元测试、iOS性能优化、iOS协同开发Git版本控制、iOS分层架构设计、基于测试驱动的iOS开发

iOS开发-调试：介绍了我有哪些调试工具；重点介绍了几个常用的调试工具，具体包括日志与断言的输出、LLDB调试工具、异常堆栈报告分析；接下来讲解了如何在真机上调试应用；最后分析了Xcode设备管理工具的使用。

基于测试驱动的iOS开发：了解测试驱动的iOS开发，掌握测试驱动开发流程。

iOS单元测试：学习单元测试框架：OCUnit、GHUnit和OCMock。

性能优化：iOS中开发性能优化方法：内存优化、资源文件优化、延迟加载、持久化优化、使用可重用对象、多线程以及程序编译参数等方面介绍性能优化。

代码版本控制：学习如何使用Git进行代码版本控制，包括Git服务器的搭建，Git常用命令，协同开发，还介绍了Xcode中配置和使用Git工具。

iOS分层架构设计：分层是将一个系统分成相似技术的模块，这样做的目的就是降低耦合度，而降低耦合度，可以细化开发角色，提高开发效率。

| 序号 | 技术点                             |
|----|---------------------------------|
| 1  | 低耦合企业级系统架构设计及移动平台的分层架构设计        |
| 2  | iOS分层架构设计-基于同一工程的分层-1           |
| 3  | iOS分层架构设计-基于同一工程的分层-2           |
| 4  | iOS分层架构设计-基于同一工程的分层-3           |
| 5  | iOS分层架构设计-基于同一工程的分层-4           |
| 6  | iOS分层架构设计-基于一个工作空间不同工程的分层       |
| 7  | GitHub代码托管服务-创建和配置GitHub账号      |
| 8  | GitHub代码托管服务-创建代码库              |
| 9  | GitHub代码托管服务-派生（fork）代码库        |
| 10 | GitHub代码托管服务-使用GitHub协同开发之一对多模式 |
| 11 | GitHub代码托管服务-使用GitHub协同开发之多对多模式 |
| 12 | GitHub代码托管服务-管理组织               |
| 13 | iOS代码版本控制-关于代码版本管理              |
| 14 | iOS代码版本控制-Git代码版本控制-服务器搭建       |
| 15 | iOS代码版本控制-Gitolite服务器管理         |
| 16 | iOS代码版本控制-Git常用命令               |
| 17 | iOS代码版本控制-Git分支                 |
| 18 | iOS代码版本控制-Git协同开发               |
| 19 | iOS代码版本控制-Xcode中Git的配置与使用       |
| 20 | 基于测试驱动的iOS开发-测试驱动的软件开发概述        |



|                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| 21                        | 基于测试驱动的iOS开发-使用OCUnit测试框架             |
| 22                        | 基于测试驱动的iOS开发-使用GHUnit测试框架-添加GHUnit到工程 |
| 23                        | 基于测试驱动的iOS开发-编写GHUnit测试用例-分析测试报告      |
| 24                        | 基于测试驱动的iOS开发-使用伪对象                    |
| 25                        | iOS单元测试最佳实践-iOS单元测试策略、测试数据持久层         |
| 26                        | iOS单元测试最佳实践-测试业务逻辑层                   |
| 27                        | iOS单元测试最佳实践-测试表示层                     |
| 28                        | 调试基础-定位编译错误-查看日志-查看设置断点               |
| 29                        | 调试基础-调试工具栏-输出窗口-变量窗口以及查看线程            |
| 30                        | 调试基础-日志与断言输出                          |
| 31                        | 调试基础-断点命令                             |
| 32                        | 调试基础-观察点命令以及查看变量和计算表达式命令              |
| 33                        | 调试基础-堆栈报告分析                           |
| 34                        | 调试-iOS设备上调试与Xcode设备管理工具-上             |
| 35                        | 调试-iOS设备上调试与Xcode设备管理工具-下             |
| 36                        | 性能优化-内存优化及内存泄漏问题的解决                   |
| 37                        | 性能优化-autorelease的使用问题及响应内存警告          |
| 38                        | 性能优化-选择nib还是故事板                       |
| 39                        | 性能优化-优化资源文件                           |
| 40                        | 性能优化-延迟加载                             |
| 41                        | 性能优化-数据持久化的优化及使用文件                    |
| 42                        | 性能优化-使用SQLite数据库及使用CoreData           |
| 43                        | 性能优化-可重用对象的使用                         |
| 44                        | 性能优化-并发处理与多核CPU                       |
| 45                        | 性能优化-编译器和编译参数                         |
| iOS企业级开发高级课程-iOS网络编程(39集) |                                       |

课程包括iCloud开发、ASIHTTPRequest框架、REST Web Service、SOAP Web Service、定位与地图应用开发（苹果地图、百度地图）、XML、JSON、苹果的网络Socket编程、Bonjour、对等网络、蓝牙通信、下拉刷新、等待指示器。

iCloud：苹果云服务以及iCloud如何配置，iCloud的存储编程以及iCloud下Core Data技术；

苹果的网络：介绍苹果网络结构，基于Socket的网络通信，Socket客户端、服务器端实例编程，Bonjour发现服务与实现，苹果对等网络开发，蓝牙通信开发；

ASIHTTPRequest：ASIHTTPRequest框架安装与配置，以及同步请求、异步请求，和如何上传数据开发；

定位与地图：包括定位服务编程，地理信息编码与反编码，显示地图与添加标注以及百度地图的安装与使用；

数据交换格式：包括XML文档结构介绍，XML文档解析与框架性能，JSON解析与框架性能，XML、JSON实例讲解；

Web Service：REST Web Service与SOAP Web Service请求实例应用；

反馈网络信息改善用户体验：包括下拉刷新与网络等待指示器编程。

| 序号 | 技术点  |
|----|--|
| 1  | 网络通信数据交换格式-1-XML数据交换格式文档结构                         |
| 2  | 网络通信数据交换格式-2-XML文档解析与框架性能                          |
| 3  | 网络通信数据交换格式-3-实例：MyNotes应用XML（TBXML实现）              |
| 4  | 网络通信数据交换格式-4-实例：MyNotes应用XML（NSXML实现）-1            |
| 5  | 网络通信数据交换格式-5-实例：MyNotes应用XML（NSXML实现）-2            |
| 6  | 网络通信数据交换格式-6-JSON数据交换格式几解析与框架性能                    |
| 7  | 网络通信数据交换格式-7-实例：MyNotes应用JSON解码                    |
| 8  | 苹果的网络-1-网络结构、基于Socket的CS结构网络通信                     |
| 9  | 苹果的网络-2-Socket实例 服务器端编程                            |
| 10 | 苹果的网络-3-Socket实例 客户端编程                             |
| 11 | 苹果的网络-4-Bonjour服务发现                                |
| 12 | 苹果的网络-5-Bonjour服务发现实例                              |
| 13 | 苹果的网络-6-对等结构网络、蓝牙通信的对等结构网络实例                       |
| 14 | REST Web Service-1-HTTP和HTTPS协议-同步GET方法请求编程        |
| 15 | REST Web Service-2-异步GET方法请求编程                     |
| 16 | REST Web Service-3-POST方法请求编程                      |
| 17 | REST Web Service-4-实例：REST Web Service实现的MyNotes应用 |
| 18 | SOAP Web Service-1-SOAP Web Service介绍、WSDL、SOAP概念  |
| 19 | SOAP Web Service-2-实例：实现MyNotes应用 调用查询方法           |
| 20 | SOAP Web Service-3-实例：实现MyNotes插入、修改删除方法调用         |
| 21 | ASIHTTPRequest框架-1-安装和配置ASIHTTPRequest框架           |
| 22 | ASIHTTPRequest框架-2-同步请求与异步请求                       |
| 23 | ASIHTTPRequest框架-3-实例：请求队列应用和上传数据应用                |
| 24 | 反馈网络信息改善用户体验-1-下拉刷新                                |

| 25   | 反馈网络信息改善用户体验-2-等待指示器                |
|--|-------------------------------------|
| 26   | iCloud编程-1-苹果云服务及配置iCloud           |
| 27   | iCloud编程-2-iCloud数据存储               |
| 28   | iCloud编程-3-iCloud键值数据存储编程           |
| 29   | iCloud编程-4-iCloud文档存储编程 上           |
| 30   | iCloud编程-5-Cloud文档存储编程下             |
| 31   | iCloud编程-6-iCloud下使用Core Data技术     |
| 32   | 定位服务与地图应用开发-1-定位服务编程                |
| 33   | 定位服务与地图应用开发-2-地理信息反编码               |
| 34   | 定位服务与地图应用开发-3-地理信息编码查询              |
| 35   | 定位服务与地图应用开发-4-显示地图与添加标注             |
| 36   | 定位服务与地图应用开发-5-跟踪用户位置变化              |
| 37   | 定位服务与地图应用开发-6-使用程序外地图               |
| 38   | 定位服务与地图应用开发-7-百度地图的安装与初始化           |
| 39   | 定位服务与地图应用开发-8-百度地图                  |
| <b>iOS企业级开发高级课程-iOS电子商务篇(28集)</b>  |                                     |
| <p>课程包括iOS6中Passbook开发、报刊杂志Newsstand开发、推送通知、应用内购买、iOS应用广告iAd、Admob开发以及iOS商业模式的探讨。</p> <p>Passbook开发：介绍Passbook与Pass的关系，如何设计Pass，如何创建以及发布Pass，PassKit编程以及Pass的管理包括：访问、添加、替换、删除。</p> <p>Newsstand开发：介绍Newsstand应用编程，Newsstand应用杂志画面初始化，主动式下载资源，后台下载资源以及断点续传和如何读取杂志内容。</p> <p>推送通知：通过iOS的推送通知功能，可以把自己的广告消息推送给客户端来宣传自己，主要介绍如何配置推送通知，推送通知iOS客户端案例编程，以PHP开发语言编写服务端实现推送通知编程介绍，以Java语言编写服务端实现推送通知编程</p> <p>iOS中应用内购买：介绍iOS中应用购买流程，实例介绍iOS客户端开发，实例介绍PHP开发服务器端。</p> <p>iOS中的商业模式：了解iOS中的商业模式，介绍了植入广告和应用内购买的API，其中植入广告包括：苹果自己的iAd和谷歌的AdMob广告。</p> |                                     |
| 序号   | 技术点                                 |
| 1  | 苹果开发者收费策略                           |
| 2  | 苹果应用广告开发-插页广告-1                     |
| 3  | 苹果应用广告开发-插页广告-2                     |
| 4  | 苹果iAD广告开发-1                         |
| 5  | 苹果iAD广告开发-2                         |
| 6  | 查看你的收入                              |
| 7  | 使用谷歌AdMob广告开发-1                     |
| 8  | 使用谷歌AdMob广告开发-2                     |
| 9  | iOS 6 Passbook应用开发-1- Passbook与Pass |

| 10   | iOS 6 Passbook应用开发-2-设计Pass                 |
|--|---|
| 11   | iOS 6 Passbook应用开发-3-创建Pass证书               |
| 12   | iOS 6 Passbook应用开发-4-发布Pass                 |
| 13   | iOS 6 Passbook应用开发-5-Pass Kit编程及准备工作        |
| 14   | iOS 6 Passbook应用开发-6-访问、添加、替换、删除Pass        |
| 15   | 报刊杂志Newsstand应用编程-1-iOS中的Newsstand介绍        |
| 16   | 报刊杂志Newsstand应用编程-2- Newsstand应用编程          |
| 17   | 报刊杂志Newsstand应用编程-3-初始化杂志画面                 |
| 18   | 报刊杂志Newsstand应用编程-4-主动式下载资源                 |
| 19   | 报刊杂志Newsstand应用编程-5后台下载资源与断点续传              |
| 20   | 报刊杂志Newsstand应用编程-6-读取杂志内容                  |
| 21   | 发布你的促销信息——推送通知-1-广播通知与本地通知                  |
| 22   | 发布你的促销信息——推送通知-2-配置推送通知                     |
| 23   | 发布你的促销信息——推送通知-3-iOS客户端编程                   |
| 24   | 发布你的促销信息——推送通知-4-PHP实现推送服务端编程               |
| 25   | 发布你的促销信息——推送通知-5-Java实现推送服务端编程              |
| 26   | 服务器产品交付类型应用内购买-1-工作流程                       |
| 27   | 服务器产品交付类型应用内购买-2-实例介绍iOS客户端开发               |
| 28   | 服务器产品交付类型应用内购买-3-实例介绍 PHP实现的服务器端            |
| 项目实战篇  |   |
| 针对人群   | 有开发基础，掌握iOS开发技术，希望通过实际项目提升自己开发能力与技巧         |
| iPhone与iPad开发实战-ios经典应用剖析-7大项目实战开(30集)   |   |
| <p>课程要求：熟悉c，c++，objective c，有相关工作经验。</p> <p>演示：mac os 版本：xcode3.25，ios4.2</p> <p>工具：xcode</p> <p>语言：object c</p> <p>操作系统：ios手机操作系统</p> <p>技术亮点：以项目实例为主，完整的讲述整个项目的开发过程和方法。包括分析项目，解决技术难点，每个项目逐个讲解，以及在项目制作中会遇到哪些问题和困难。</p> <p>课程风格：理论结合实战案例，重点在于介绍iOS游戏开发的理念和方法。真正掌握开发移动应用/游戏的工作方法。</p> |   |
| 序号   | 技术点   |
| 1  | 第1讲工具类应用密码生成 ( Amuck Password Generator )   |
| 2  | 第2讲工具类应用密码生成 ( Amuck Password Generator )   |
| 3  | 第3讲工具类应用--密码生成 ( Amuck Password Generator ) |
| 4  | 第4讲工具类应用密码生成 ( Amuck Password Generator )   |
| 5  | 第5讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics )    |

|    |   |
|----|---|
| 6  | 第6讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics )  |
| 7  | 第7讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics )  |
| 8  | 第8讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics )  |
| 9  | 第9讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics )  |
| 10 | 第10讲体育类应用开发实战--2012奥林匹克 ( 2012 Olympics ) |
| 11 | 第11讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 12 | 第12讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 13 | 第13讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 14 | 第14讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 15 | 第15讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 16 | 第16讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 17 | 第17讲音乐类应用实战开发—合成器 ( mobilesynth )         |
| 18 | 第18讲效率类应用开发实战-- 记事本 ( PlainNote )         |
| 19 | 第19讲效率类应用开发实战-- 记事本 ( PlainNote )         |
| 20 | 第20讲效率类应用开发实战-- 记事本 ( PlainNote )         |
| 21 | 第21讲效率类应用开发实战-- 记事本 ( PlainNote )         |
| 22 | 第22讲效率类应用开发实战-- 记事本 ( PlainNote )         |
| 23 | 第23讲娱乐类应用开发实战--我在哪 (WhereAmI)             |
| 24 | 第24讲娱乐类应用开发实战--我在哪 (WhereAmI)             |
| 25 | 第25讲娱乐类应用开发实战--我在哪 (WhereAmI)             |
| 26 | 第26讲工具类应用开发实战-- 铅锤 (PlumbBob)             |
| 27 | 第27讲游戏类应用开发实战--太空泡泡 (SpaceBubble)         |
| 28 | 第28讲游戏类应用开发实战--太空泡泡 (SpaceBubble)         |
| 29 | 第29讲游戏类应用开发实战--太空泡泡 (SpaceBubble)         |
| 30 | 第30讲游戏类应用开发实战--太空泡泡 (SpaceBubble)         |
|    |   |