**第一阶段:  
Web开发基础（Linux操作系统、Nigix、XHTML技术核心、CSS技术核心）；课程持续3周共96课时。**

|  |  |
| --- | --- |
| 1    Mac Fundamental | Linux操作系统基础 Linux常用命令 文本编辑器Vim/Vi应用 Linux文件系统管理与维护 Linux用户和用户组管理 LANMP生产环境部署 |
| 2    Objtive-C Fundamental | gcc编译器，数据类型，变量和常量；   运算符和表达式，分支，循环；   数组，函数，指针和字符串，结构，联合和枚举；   指针高级应用，双指针，void指针，函数指针；   C标准库，堆内存分配，IO等； |
| 3    Objective-C OOP | 面向对象编程(OOP)，类和对象；   继承和组合，self和super关键字，属性（Property）；   类工厂方法(Class Factory Method)；   单例模式(Singleton)，委托模式(Delegation)；   内存堆栈模型，内存管理（引用计数、ARC）；   自省(Introspective)， SEL选择器；   动态类型与静态类型； |
| 4   Foundation Framework | 分类(Category), 扩展（Extension）,协议(protocol)；   Foundation 框架的类结构和关系；   字符串(NSString，NSMutableString)；   数值对象(NSNumber，NSValue)；   数组(NSArray，NSMutableArray)；   字典(NSDictionary，NSMutableDictionary)；    集合(NSSet，NSMutableSet)；   快速枚举(for..in)NSIndexPath；   日期与时间(NSDate)，日期格式(NSDateFormatter)，   日历(NSCalendar)，定时器(NSTimer)；   文件管理(NSFileManager)，程序包(NSBundle)；   缓冲区(NSData)； "  键值编码(KVC)，键值监听(KVO)，通知中心 (NSNotificationCenter)，通知(NSNotification)；" "  网络连接(NSURLConnection)， 网络地址(NSURL)， 网络请求(NSURLRequest)，请求回应(NSResponse)， 错误处理(NSError)；" |
| 5    全真实训项目一 | T-Othello 胜负计算模块，人机对战算法。重构T-Othello。搭建T-Othello框架。T-Reader 文件读取模块，文件管理模块，网络搜索模块，图书下载模块，在线翻译模块。 |

**第二阶段:  
iOS高级开发（UIKit及绘图、iOS高级特性）；课程持续6周共240课时。**

|  |  |
| --- | --- |
| 1    UIKit及绘图 | MVC模式，简单控件（UILabel，UITextField，UIButton， UIAlertView，UIActionSheet）；" 窗口(UIWindow), 视图(UIView), 应用程序(UIApplication)。 绘图(drawRect), Quartz, CGContextRef； 触摸(UITouch), 事件(UIEvent), 手势(UIGestureRecognizer),  UIResponder, 消息传递，响应者链；" UIView及CALayer动画 (CAAnimation, CABasicAnimation，CAKeyFrameAnimation) ；" 活动提示(UIActivityIndicatorView)； 图像(UIImageView)； 滚动视图(UIScrollView), 页控制器(UIPageControl), 开关(UISwitch),  单选(UISegmentControl), 滑块(UISlider)；" 多行文本(UITextView), 网页视图(UIWebView), 滚轮(UIPickerView), 日期 滚轮(UIDatePickerView),表格视图(UITableView), 表格项(UITableViewCell)；" 标签控制器(UITabBarController)； 导航控制器(UINavigationController)； 表格控制器(UITableViewController)； 相册控制器(UIImagePickerController)； |
| 2    iOS高级特性 | 音频播放(AVAudioPlayer)； 视频播放(MPMoviePlayerViewController)； 照相机(UIImagePickerController),相册管理； 短信(MFMessageComposeViewController)； 邮件(MFMailComposeViewController)； 加速计(UIAccelerometer)的使用； 地图(MKMapView)的使用及定位(Core Location)； 数据持久化(文件，SQLite数据库, 归档, NScoding),云存储(iCloud)； 多线程(NSThread, NSLock), 操作队列(NSOperationQueue)， Blocks；" 网络编程 GET/POST请求, xml解析， json解析， socket编程； |
| 3    全真实训项目二 | 重构T-Othello 提供图形界面模块，关卡控制模块。重构T-Reader 提供图形界面，阅读界面功能。T-ThankQ 图形界面T-PhotoMaven 图形界面，照片修正模块，合成照片模块。T-ETVfor iOS图形界面。T-Othello网络对战T-ETV音频播放功能，视频播放功能T-PhotoMaven制作影片模块、拍照模块, 相片管理模块、分享模块，短信发送照片、照片管理模块、云同步模块、微薄模块，网络聊天模块，网络传输模块；T-ThankQ地图服务模块、社交模块；T-Reader 图书管理模块。 |

**第三阶段:  
iOS项目实践（T-Othello、T-Reader、T-PhotoMaven、T-ETV for iOS、 T-ThankQ）课程持续3周共120课时**

|  |  |
| --- | --- |
| 1    T-Othello | 计算胜负数模块； 人机对战计算机算法模块； 图形界面模块； 关卡控制模块； 网络对战模块 |
| 2    T-Reader | 界面显示模块； 文件读取模块； 图书管理模块； 在线搜索模块； 在线下载模块； 在线翻译模块 |
| 3    T-PhotoMaven | 拍照模块； 修正模块； 照片管理模块； 照片微博功能模块；合成照片模块； 制作影片模块； 云同步模块； |
| 4   T-ETV for iOS | 音频播放模块； 视频播放模块； 影片下载模块； 本地资源管理模块； |
| 5   T-ThankQ | 地图服务模块； 社交模块； 网络聊天模块； 网络传输模块； 微博模块； 具体功能模块（如失物招领等）； |
| 6    全真实训项目三 | 棋牌类游戏是iOS平台上五大类型游戏之一。T-Othello以流行的关卡设计，从易到难的计算机算法，人机对战模式和网络对战模式切换，漂亮的界面，非常好的可玩性，会吸引大量的棋迷参战。手机阅读器是任何一台iOS设备必备的工具软件。现在，阅读器的功能越来越强大，越来越方便。T-Reader应该是一款值得你骄傲的产品。照片处理是iOS平台最常见的工具之一。提供一款使用方便，功能独特，个性十足的照片处理软件，是大家所期待的。T-PhotoMaven 不仅具备大部分照片处理软件所具有的功能，还具备生成影片功能，将自己的一些照片制作成影片，再配合背景音乐，分享给朋友们，是多么美妙的事。音乐和电影是iOS设备必备的功能。相关的软件也非常的多。T-ETV for iOS可以处理音乐、电影、下载、管理、在线观看等功能。T-ThankQ 是一款利用用户位置信息提供用户周围互帮互助功能的移动应用。你可以在任何时候，任何地点寻求任何他人的帮助，自然你也可以帮助他们获取积分。你也可以和你周围的人互动，聊天，交友，分享等。当然，你也可以将你们感兴趣的内容发送到微 |

# [iOS \*\*\*各种网络编程面试总结\*\*\*\*](http://www.cnblogs.com/jy578154186/archive/2013/02/26/2933995.html)

<http://www.cnblogs.com/jy578154186/archive/2013/02/26/2933995.html>

# [ios网络编程(http、socket)](http://blog.csdn.net/hgy2011/article/details/8676084)

# http://blog.csdn.net/hgy2011/article/details/8676084