



编辑推荐

一网打尽iPhone SDK 3所有新特性。

我喜欢这本书，它没有丝毫的废话、直截了当地指出了通往iPhone SDK开发的康庄大道。Chris和Bill的方法相当易于上手且详尽周密，与此同时，又没有丝毫的夸张或说教。如果有人想独自探索iPhone开发的话，这无疑是你书架中不可或缺的一本书。

——Alex Lindsay皮克斯公司，创始人

Dudney和Adamson的这本书简化了学习iPhone开发的过程，该书通过精心设计的内容涵盖了所有的相关主题，同时通过全面而深入浅出的讲解让所有开发者都能理解。所以赶快读完这本书，让我们相聚在下一次iPhoneDeVCamp吧！

——Raven Zachary iPhoneDevCamp创始人，Small Society主席

如果你准备开发下一个iPhone的杀手级应用，这本书将是一个伟大的起点，从第1章“引言”，到后面处理音频的那些更高级的内容，Dudney和Adamson将告诉你所有需要知道的关于iPhone开发的内容。

——Mkchael Sanfrod Flipgide5公司的创始人

任何需要学习或者进一步了解iPhone开发的人都应该读读这本书，初学者将会爱上BillDudney和Chris Adamson提供的那些易于理解的代码示例。经验丰富的开发者则会找到关于iPhone SDK的深度实例，所以我向你强力推荐这本书。

——Henry Balanon Bickbot公司的创始人及首席程序员 Giga OM ' s

TheAppleBlog.com的作者

无论从深度还是从广度上，本书对于iPhone开发者来说都是无与伦比的宝贵资源。

——MaFCUS Crafter rcdartisan.com，iPhone开发者

如果你正期待着为学习iPhone打下一个坚实的基础，我强烈推荐你使用这本书。本书中深入而广泛的代码实例，以及对iPhone SDK全面而详尽的解释，将使你旗开得胜。

——John Muchow iPhoneDeveloper Tips.com创始人 3 Sixty Software的技术总监

本书简介

本书循序渐进地讲述了基于 iPhone SDK 的应用程序开发的各个方面，涉及到了从编码到调试到性能优化的各个步骤。特别值得称道的是本书涵盖了最新的 iPhone SDK 3.0 的有关内容。既适合作为了解 iPhone 程序开发的各个方面的参考，也适合作为深入掌握iPhone 程序开发的阶梯教程。

目录

第1章 引言

1.1 本书内容

1.2 致谢

第2章 你好，iPhone

2.1 准备工作

2.2 创建“Hello iPhone”项目

2.3 创建一个简单的界面

2.4 旋转文本——调整UI

2.5 旋转文本——调整代码

2.6 代码导航

2.7 在iPhone上运行程序

第3章 iPhone开发基础

3.1 iPhone软件的体系结构

3.2 用Objective-C编码

3.3 Cocoa Touch的基础类

3.4 与Xcode和Interface Builder一起工作

3.5 设计一个交互应用

3.6 iPhone应用程序的骨架

3.7 用委托机制（delegation）来定制行为

3.8 管理应用程序的内存

3.9 以属性的方式存取变量

3.10 外卖：要记住的东西

第4章 视图控制器

4.1 实现一个按钮操作

4.2 建立一个模型

4.3 为控制器添加插座变量和动作

4.4 更新UI

4.5 实现控制器

- 4.6 创建新的视图控制器
- 4.7 构造UI
- 4.8 制作MovieEditorViewController
- 4.9 Interface Builder里的editing视图控制器

第5章 表格视图

- 5.1 表格的组成
- 5.2 建立基于表格的导航
- 5.3 为表格数据建模
- 5.4 表格的单元
- 5.5 编辑表格
- 5.6 用表格导航
- 5.7 定制表格视图单元
- 5.8 排序表格数据

第6章 导航

- 6.1 邮件导航
- 6.2 导航控制器
- 6.3 基于导航的应用
- 6.4 把视图控制器压进堆栈
- 6.5 定制导航栏
- 6.6 弹出视图控制器

第7章 页签条控制器

- 7.1 什么时候用页签
- 7.2 创建一个页签条控制器
- 7.3 页签控制器里的视图控制器
- 7.4 多个控制器

第8章 文件I/O

- 8.1 探索文件系统
- 8.2 创建我们的项目
- 8.3 获取文件属性
- 8.4 从文件中读取数据
- 8.5 异步文件读取
- 8.6 创建和删除文件和目录
- 8.7 把数据写入到文件
- 8.8 属性列表和NSCoding

第9章 预置

- 9.1 在应用程序中显示一个能翻转的预置视图
- 9.2 管理预置
- 9.3 改变和更新预置
- 9.4 顺路看看：每秒种更新一次时钟标签
- 9.5 在系统设置应用程序中使用预置
- 9.6 装入在“设置”应用程序中配置好的预置

第10章 SQLite数据库

- 10.1 创建你的数据库
- 10.2 创建实例程序
- 10.3 把数据库放到设备上
- 10.4 在设备上使用数据库

第11章 Core Data

- 11.1 Conference应用程序

- 11.2 Core Data栈
- 11.3 构建Core Data栈
- 11.4 建模
- 11.5 Track表格视图
- 11.6 获取议题
- 11.7 修改议题
- 11.8 导航

第12章 连接互联网

- 12.1 在10分钟之内用UIWebView构建一个浏览器
- 12.2 从网络读取数据
- 12.3 处理HTTP身份认证
- 12.4 解析Web Service返回的XML
- 12.5 通过你的应用发送邮件

第13章 点对点网络

- 13.1 利用Bonjour来使用特设网络服务
- 13.2 Bonjour服务发现
- 13.3 Game Kit概述
- 13.4 建立一个使用蓝牙网络的游戏
- 13.5 建立一个Peer拾取器
- 13.6 提供一个Peer拾取器委托
- 13.7 网络游戏的逻辑
- 13.8 通过GKSession进行通信
- 13.9 语音聊天

第14章 视频播放

- 14.1 使用MPMoviePlayerController进行视频播放
- 14.2 接收来自影片播放器的通知
- 14.3 支持的媒体格式

第15章 存取iPod库

- 15.1 监测iPod的回放
- 15.2 控制iPod的播放
- 15.3 使用iPod库
- 15.4 浏览iPod库

第16章 播放和录制音频

- 16.1 创建一个AVAudioRecorder
- 16.2 未压缩的音频格式
- 16.3 编码音频格式
- 16.4 使用AVAudioRecorder
- 16.5 监控录音音量
- 16.6 用AVFramework播放音频
- 16.7 与音频会话交互

第17章 Core Audio

- 17.1 使用过程式的C API
- 17.2 播放系统声音
- 17.3 Core Audio概述

第18章 事件、Multi-Touch及手势

- 18.1 事件模型
- 18.2 跟踪触摸活动
- 18.3 触碰

- 18.4 Multi-Touch手势
- 第19章 绘制自定义视图
 - 19.1 绘制模型
 - 19.2 绘制矢量图
 - 19.3 路径
 - 19.4 图形环境
 - 19.5 重新显示一个视图
- 第20章 绘制图像和照片
 - 20.1 基本的图像绘制
 - 20.2 定制图片显示
 - 20.3 图片拾取器
 - 20.4 捕捉视频
- 第21章 Core Animation
 - 21.1 Core Animation介绍
 - 21.2 UIView动画
 - 21.3 层
 - 21.4 OpenGL ES
- 第22章 加速计
 - 22.1 获取设备方向
 - 22.2 从UIResponder响应链中获取晃动事件
 - 22.3 获取原始的加速计数据
 - 22.4 过滤加速计数据
- 第23章 地址簿
 - 23.1 地址簿UI
 - 23.2 People拾取器委托
 - 23.3 创建和配置People拾取器
 - 23.4 Person控制器
 - 23.5 增加新的联系人
- 第24章 iPhone定位API
 - 24.1 知道在哪里
 - 24.2 位置更新
 - 4.3 指南针
- 第25章 Map Kit
 - 25.1 Contact Mapper (联系人地图)
 - 25.2 显示一幅地图
 - 25.3 地图标注
 - 25.4 选择一个标注
- 第26章 应用集成
 - 26.1 运行别的应用程序
 - 26.2 成为能被集成的
- 第27章 调试
 - 27.1 理解并修正构建中的错误
 - 27.2 理解并修正导入/链接错误
 - 27.3 使用iPhone SDK文档
 - 27.4 理解并修正Interface Builder错误
 - 27.5 调试
 - 27.6 找出重复释放的“ Zombie ”对象
- 第28章 性能调整

- 28.1 使用Shark检查性能
- 28.2 使用Instruments检查性能
- 28.3 用Clang静态分析器检查性能

第29章 之前和之后

- 29.1 正确地开始
- 29.2 改善
- 29.3 其他特性
- 29.4 Beta测试
- 29.5 进入商店
- 29.6 推广你的应用

附录A 参考文献

[下载后 点击此处查看更多内容](#)