iOS开发教学计划

必备技术（基础）（用时10天）

**一、IOS 开发入门**

（ 系统介绍，xcode简介，开发环境搭建。模拟器的使用，常用框架，常用工具） 1天（3小时）

**二、Objective-C语言基础**

（object-c简介，优缺点，xcode编写代码，数据类型和常量，字符串，表达式，运算符，位运算，流程控制，条件语句，函数）

（3天（9小时））

**三、Swift语言基础**

（Swift简介，数据类型和常量，字符串和字符，流程控制，条件语句，函数，使用xcode创建Swift工程）（单独讲解）

（3天（9小时））

**四、CocaTouch框架**

（CocaTouch基础，技术层，框架，生命周期，核心类介绍，如何使用xcode学校ios框架）

（1天（3小时））

**五、Xcode的界面和使用**

（Interface Buider基础，Interface Buider采取的开发方式，Interface Buider故事板演示，创建一个界面，定制界面的外观，一个演练）

（1天（3小时））

**六、使用Xcode编写MVC程序（实战演练）**

（MVC模式基础，xcode中的mvc的原理，在Xcode中实现mvc，数据模型，一个演练）

（1天（3小时））

**核心技术（UI控件）（17天）**

**七、文本框（UITextField）和文本视图（UITextView）**

（文本框基础，显示一个文本框，边框样式，字体和颜色）

（文本视图基础，显示一个文本视图，可编辑的文本视图，设置对齐方式）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**八、按钮（UIButton）和标签（UILable）**

（UIButton基础，属性介绍，演示）

（UILable基础，属性介绍，演示）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**九、滑块（UISlider），步进（UIStepper）和图像（UIImageView）**

（UISlider基础，属性介绍，演示）

（UIStepper基础，属性介绍，演示）

（UIImageView基础，属性介绍，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**十、开关控件（UISwitch）和分段控件**

（UISwitch基础，属性介绍，演示）

（分段控件基础，属性介绍和方法，演示）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**十一、Web视图控件（UIWebView）、可滚动视图控件（UIScrollView）和翻页**控件（UIPageControl）

（UIWebView基础，属性介绍，演示）

（UIScrollView基础，属性介绍，演示）

（UIPageControl基础，属性介绍，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**十二、提醒（UIAlertView）和操作表格(UIActiveSheet)**

（UIAlertView基础，属性介绍，演示）

（UIActiveSheet基础，属性介绍，演示）

object-c（1小时）/swift （1小时）

**十三、工具栏(UIToolbar)，和日期选择器(UIPickerView)**

（UIToolbar基础，属性介绍，演示）

（UIPickerView基础，属性介绍，演示）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**十四、表视图（UITable）**

（UITable基础，属性介绍，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**十五、活动指示器（UIActivityIndicatorView）、进度条（UIProgressView）和检索条（UISearchBar）**

（UIActivityIndicatorView基础，属性介绍，演示）

（UIProgressView基础，属性介绍，演示）

（UISearchBar基础，属性介绍，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**十六、视图详解（UIView）**

（UIView基础，属性介绍，演示）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**十七、视图控制器（UIViewController）**

（UIViewController基础，属性介绍，演示）

object-c（2小时）/swift （2小时）

**技术进阶（通过大量的实战演练来了解ios开发过程中的技术）（用时18天）**

**十八、实现多场景和弹出框**

（多场景故事板的基础，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**十九、iPad弹出框和分割视图控制器**

（ipad弹出框的实现，演示）

（分割视图控制器基础，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十、界面的旋转，大小和全屏处理**

（启动界面旋转，设置可旋转和调节大小的界面，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十一、图形、图像、图层和动画**

（图形处理，图像处理，视图和图层，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十二、声音服务**

（声音服务基础，提示和震动，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十三、多媒体应用**

（Media Player框架（电影播放器），AV Foundation框架（音频播放，录音），图像选择器（UIImagePickerController），演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十四、定位处理**

（Core Location框架，获取位置，地图功能，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十五、读写应用程序数据**

（iOS的数据存储，用户的默认设置，设置束，访问系统文件，iCloud存储，SQLite3存储和读取数据，核心数据，互联网数据，演示）

object-c 2天（6小时）/swift 2天（6小时）

**技术提高（了解一些高级应用）（用时15天）**

**二十六、触摸和手势识别**

（多点触摸和手势的基础，触摸处理和手势处理，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十七、和硬件直接的交互**

（加速计和陀螺仪 基础，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十八、地址簿，邮件和twitter**

（地址簿基础，电子邮件基础，发送推特信息，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**二十九、开发通用的项目程序（通过一个项目来学习如何开发一共通用项目）**

（开发一个通用程序的基础设置，演示）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**三十、推送服务和多线程**

（推送服务的介绍和机制，多线程的基础，arc机制）

object-c 1天（3小时）

**三十一、Touch ID详解（指纹识别）**

（指纹识别的基础，开发指纹识别的应用，演示）

object-c 1天（3小时）

**三十二、游戏开发（简单介绍，游戏开发的控件）**

（游戏框架的简单介绍和框架的选择）

object-c 1天（3小时）/swift 1天（3小时）

**实战（一个完整的项目）**

（初步定公交线路查询系统）

object-c 3天（9小时）