

《《iOS实战：入门与提高卷（Swift）》》

图书基本信息

书名：《《iOS实战：入门与提高卷（Swift版）》》

13位ISBN编号：9787302405948

出版时间：2015-8

作者：关东升

页数：469

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《iOS实战：入门与提高卷（Swift）》

内容概要

本书是智捷课堂团队编写“iOS实战”系列图书中的一本，全书分为16章，系统介绍了iOS应用开发的理论与技术。全书内容包括：第1章开始，介绍了iOS开发背景知识及本书约定；第2章介绍了Cocoa Touch MVC设计模式；第3章介绍了视图及其相关知识；第4章介绍了表视图；第5章介绍了界面布局与Auto Layout技术；第6章介绍了屏幕适配与Size Class技术；第7章介绍了应用导航模式；第8章介绍了手势识别；第9章为项目实战——编写自定义控件PopupControl；第10章介绍了音频和视频多媒体开发；第11章介绍了图形图像开发；第12章介绍了数据存储；第13章介绍了网络数据交换格式；第14章介绍了REST Web Service；第15章介绍了Web Service网络通信架构设计；第16章介绍了iOS敏捷开发项目实战——价格线酒店预订iPhone客户端开发。

本书适合作为从事iOS应用开发的软件工程师的参考用书，也可作为计算机科学与技术、软件工程等专业的移动开发类课程的教学用书。

《iOS实战：入门与提高卷（Swift）》

作者简介

关东升，国内著名iOS / Cocos技术作家，iOS技术顾问，Cocos*有价值专家(CVP)，智捷课堂首席培训专家。担任51CTO社区iOS技术顾问，精通iOS、Android和Windows及HTML5等移动开发技术。曾先后主持开发大型网络游戏《神农诀》的iOS和Android客户端开发，国家农产品追溯系统的iPad客户端开发，酒店预订系统的iOS客户端开发，金融系统的ios、Windows及Android客户端开发。在AppStore上发布数款游戏和应用软件，擅长移动平台的应用和游戏类项目开发。长期为中国移动研究院、方正科技、大唐电信、中国石油、工商银行、南方航空、惠普、东软、NTT等企事业单位提供技术咨询及员工培训。著有《iOS网络编程与云端应用最佳实践》、《iOS传感器应用开发最佳实践》、《iOS图形图像、动画和多媒体编程技术最佳实践》、《iOS开发指南》、《交互设计的艺术》、《Cocos2d-x实战：C++卷》、《Cocos2d-x实战：Lua卷》、《Cocos2d-x实战：工具卷》、《Cocos2d-x实战：JS卷》等专业图书。

书籍目录

第1章开始

1.1 iOS概述

1.1.1 iOS介绍

1.1.2 iOS 8新特性

1.2 开发环境及开发工具

1.3 本书约定

1.3.1 实例代码约定

1.3.2 图示约定

1.3.3 方法命名约定

1.3.4 构造器命名约定

1.4 创建Hello iOS工程

1.4.1 创建工程

1.4.2 Xcode中的iOS工程模板

1.4.3 应用剖析

1.4.4 应用生命周期

1.4.5 Xcode中的Project和Target

1.4.6 常用的产品属性

1.5 iOS API简介

1.5.1 API概述

1.5.2 如何使用API帮助

1.6 小结

第2章 Cocoa Touch MVC设计模式

2.1 MVC模式

2.1.1 MVC模式概述

2.1.2 Cocoa Touch MVC模式

2.2 视图控制器

2.2.1 视图控制器种类

2.2.2 视图控制器生命周期

2.3 视图与UIView

2.3.1 UIView继承层次结构

2.3.2 视图分类

2.3.3 应用界面的构建层次

2.4 界面构建技术

2.4.1 使用故事板

2.4.2 使用Xib文件

2.4.3 使用代码

2.5 小结

第3章 视图

3.1 控件与动作事件

3.1.1 按钮

3.1.2 定义动作事件

3.2 视图与输出口

3.2.1 标签

3.2.2 定义输出口

3.3 视图与委托协议

3.3.1 委托设计模式

3.3.2 实例：TextField委托协议

3.3.3 键盘的打开和关闭

3.3.3 键盘的种类

《iOS实战：入门与提高卷（Swift）》

精彩短评

1、入门可以，都是些例子，提高就算了

《iOS实战：入门与提高卷（Swift）》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com