

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）

图书基本信息

书名：《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》

13位ISBN编号：9787121256134

出版时间：2015-4

作者：李刚

页数：716

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

内容概要

移动互联网已经成为当今世界发展最快、市场潜力最大、前景最诱人的业务，iOS作为与Android并驾齐驱的操作系统，具有完善的生态圈，而且用户具有良好的付费习惯，因此iOS应用开发者具有良好的发展前景：不仅可入职移动互联网企业，更可以个人、小团队方式独立创业。

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》是《疯狂iOS讲义（上）》的第2版，《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》基于最新的iOS 8.1、Xcode 6.1为平台，全面介绍了iOS应用开发的基础知识。书中每个案例、每个截图都全面升级到iOS 8.1。《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》全面、细致地介绍了Objective-C的面向对象语法、Foundation框架的核心类库用法、文件IO体系等知识，掌握Objective-C语言是iOS应用开发的基础。掌握Objective-C语言之后，《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》将带领读者掌握iOS应用开发的基本理论以及iOS应用的MVC设计和事件处理编程，重点介绍了iOS界面编程、iOS应用的生命周期、Quartz 2D绘图、坐标变换、Core Image滤镜、Core Animation动画等内容，掌握这些基础内容之后即可开发简单的iOS游戏，因此《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》最后介绍了一个疯狂连连看的实例。

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》并不局限于介绍iOS编程的各种理论知识，而是从“项目驱动”的角度来讲授理论，全书一共包括近百个实例，这些示范性的实例既可帮助读者更好地理解各知识点在实际开发中的应用，也可供读者在实际开发时作为参考、拿来就用。如果读者在阅读本书时遇到了技术问题，可以登录疯狂Java联盟（<http://www.crazyit.org>）发帖，笔者将会及时予以解答。

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》为所有打算深入掌握iOS编程的读者而编写，适合各种层次的iOS学习者和开发者阅读，也适合作为大学教育、培训机构的iOS教材。但如果只是想简单涉猎iOS应用开发，则《疯狂iOS讲义（上）（第2版）——Objective-C 2.0与iPhone/iPad应用开发基础》过于庞大，不适合阅读。

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）

作者简介

李刚，十多年软件行业开发从业经验，疯狂软件教育中心教学总监。

疯狂Java实训营创始人，疯狂Java体系原创图书作者。

广东技术师范学院计算机科学系兼职副教授，51cto专家门诊特邀嘉宾。

培训的学生已在华为、IBM、阿里软件、网易、电信盈科等名企就职。

国内著名高端IT技术作家，已出版《疯狂Java讲义》《疯狂Android讲义》《轻量级Java EE企业应用实战》《疯狂iOS讲义（上）（下）》《疯狂Ajax讲义》《疯狂XML讲义》《经典Java EE企业应用实战》《疯狂HTML 5/CSS 3/JavaScript讲义》《Struts 2.x权威指南》等著作。其中疯狂Java体系图书经多年沉淀，赢得极高的市场认同，多次重印成为超级畅销书，并被多所“985”“211”院校选作教材。部分图书已被翻译成繁体中文版、授权到台湾地区。

书籍目录

第1章 iOS应用与开发环境

1

1.1 Objective-C与iOS简介

2

1.1.1 Objective-C简介

2

1.1.2 iOS简介

3

1.2 搭建iOS开发环境

3

1.2.1 下载并安装Xcode和SDK

4

1.2.2 安装辅助工具和文档

6

1.3 第一个Objective-C程序

7

1.3.1 使用文本编辑器开发Objective-C程序

7

1.3.2 使用Xcode工具开发Objective-C程序

9

1.4 熟悉Xcode

11

1.4.1 创建iOS项目

11

1.4.2 熟悉导航面板

13

1.4.3 熟悉检查器面板

16

1.4.4 熟悉库面板

17

1.4.5 使用Xcode的帮助系统

19

1.5 本章小结

22

第2章 数据类型和运算符

23

2.1 注释

24

2.2 标识符和变量

25

2.2.1 分隔符

25

2.2.2 标识符规则

27

2.2.3 Objective-C关键字

27

2.3 数据类型分类

| | |
|-------|----------------|
| 27 | |
| 2.4 | 基本数据类型 |
| 28 | |
| 2.4.1 | 整型 |
| 28 | |
| 2.4.2 | NSLog输出函数及格式字符 |
| 29 | |
| 2.4.3 | 字符型 |
| 31 | |
| 2.4.4 | 浮点型 |
| 32 | |
| 2.4.5 | 枚举型 |
| 33 | |
| 2.4.6 | BOOL类型 |
| 35 | |
| 2.5 | 类型转换 |
| 36 | |
| 2.5.1 | 自动类型转换 |
| 36 | |
| 2.5.2 | 强制类型转换 |
| 38 | |
| 2.5.3 | 表达式类型的自动提升 |
| 38 | |
| 2.6 | 运算符 |
| 39 | |
| 2.6.1 | 算术运算符 |
| 39 | |
| 2.6.2 | 赋值运算符 |
| 42 | |
| 2.6.3 | 位运算符 |
| 42 | |
| 2.6.4 | 扩展后的赋值运算符 |
| 44 | |
| 2.6.5 | 比较运算符 |
| 45 | |
| 2.6.6 | 逻辑运算符 |
| 45 | |
| 2.6.7 | 逗号运算符 |
| 46 | |
| 2.6.8 | 三目运算符 |
| 46 | |
| 2.6.9 | 运算符的结合性和优先级 |
| 47 | |
| 2.7 | 本章小结 |
| 48 | |
| 第3章 | 流程控制与数组 |
| 49 | |
| 3.1 | 顺序结构 |
| 50 | |

3.2 分支结构

50

3.2.1 if条件语句

50

3.2.2 switch分支语句

54

3.3 循环结构

56

3.3.1 while循环语句

56

3.3.2 do while循环语句

58

3.3.3 for循环

59

3.3.4 嵌套循环

62

3.4 控制循环结构

63

3.4.1 使用break结束循环

63

3.4.2 使用continue结束本次循环

64

3.4.3 使用return结束函数

64

3.5 goto语句

65

3.6 数组

67

3.6.1 定义数组

67

3.6.2 数组的显式初始化

68

3.6.3 使用数组

69

3.6.4 多维数组

70

3.6.5 多维数组的初始化

71

3.6.6 字符数组、字符串与结束标志

77

3.6.7 输出字符串和字符串函数

78

3.6.8 数组的应用举例

80

3.7 本章小结

81

第4章 C语言特性

82

4.1 函数

| | |
|-------|-------------------------------------|
| 83 | |
| 4.1.1 | 定义函数 |
| 83 | |
| 4.1.2 | 函数声明 |
| 86 | |
| 4.1.3 | 函数的参数传递机制 |
| 87 | |
| 4.1.4 | 递归函数 |
| 91 | |
| 4.1.5 | 数组作为函数参数 |
| 92 | |
| 4.1.6 | 内部函数与外部函数 |
| 96 | |
| 4.2 | 局部变量与全局变量 |
| 97 | |
| 4.2.1 | 局部变量 |
| 98 | |
| 4.2.2 | 全局变量 |
| 99 | |
| 4.2.3 | 外部全局变量与内部全局变量 |
| 100 | |
| 4.2.4 | 动态存储与静态存储 |
| 102 | |
| 4.3 | 预处理 |
| 104 | |
| 4.3.1 | 使用#define、#undef执行宏定义 |
| 105 | |
| 4.3.2 | 带参数的宏定义 |
| 106 | |
| 4.3.3 | 使用#ifdef、#ifndef、#else、#endif执行条件编译 |
| 107 | |
| 4.3.4 | 使用#if、#elif、#else、#endif执行条件编译 |
| 109 | |
| 4.3.5 | #include与#import |
| 110 | |
| 4.4 | 指针 |
| 111 | |
| 4.4.1 | 指针的概念 |
| 111 | |
| 4.4.2 | 指针变量及其基本用法 |
| 113 | |
| 4.4.3 | 指针变量作为函数参数 |
| 114 | |
| 4.5 | 指针与数组 |
| 117 | |
| 4.5.1 | 指向数组的指针变量 |
| 117 | |
| 4.5.2 | 指针运算 |
| 117 | |

| | |
|-----------------------|-----|
| 4.5.3 数组变量作为函数参数 | 120 |
| 4.5.4 指向多维数组的指针变量 | 122 |
| 4.6 字符串与指针 | 124 |
| 4.6.1 使用字符指针表示字符串 | 124 |
| 4.6.2 字符指针作为函数参数 | 125 |
| 4.7 函数与指针 | 126 |
| 4.7.1 用函数指针变量调用函数 | 126 |
| 4.7.2 用函数指针变量作为函数参数 | 128 |
| 4.7.3 返回指针的函数 | 129 |
| 4.8 指针数组和指向指针变量的指针 | 130 |
| 4.8.1 指针数组与main()函数形参 | 131 |
| 4.8.2 指向指针变量的指针 | 133 |
| 4.9 结构体 | 134 |
| 4.9.1 定义结构体 | 134 |
| 4.9.2 typedef语句 | 136 |
| 4.9.3 初始化结构体变量 | 137 |
| 4.9.4 结构体数组 | 139 |
| 4.10 块 | 139 |
| 4.10.1 块的基本语法 | 140 |
| 4.10.2 块与局部变量 | 141 |
| 4.10.3 直接使用块作为参数 | 142 |
| 4.10.4 使用typedef定义块类型 | 142 |
| 4.11 本章小结 | 144 |
| 第5章 面向对象（上） | 145 |
| 5.1 类和对象 | |

| | |
|-------|---------------------|
| 146 | |
| 5.1.1 | 定义类 |
| 146 | |
| 5.1.2 | 对象的产生和使用 |
| 150 | |
| 5.1.3 | 对象和指针 |
| 152 | |
| 5.1.4 | self关键字 |
| 154 | |
| 5.1.5 | id类型 |
| 157 | |
| 5.2 | 方法详解 |
| 158 | |
| 5.2.1 | 方法的所属性 |
| 158 | |
| 5.2.2 | 形参个数可变的方法 |
| 159 | |
| 5.3 | 成员变量 |
| 160 | |
| 5.3.1 | 成员变量及其运行机制 |
| 160 | |
| 5.3.2 | 模拟类变量 |
| 163 | |
| 5.3.3 | 单例（Singleton）模式 |
| 164 | |
| 5.4 | 隐藏和封装 |
| 165 | |
| 5.4.1 | 理解封装 |
| 165 | |
| 5.4.2 | 使用访问控制符 |
| 165 | |
| 5.4.3 | 理解@package访问控制符 |
| 169 | |
| 5.4.4 | 合成存取方法 |
| 170 | |
| 5.4.5 | 使用点语法访问属性 |
| 175 | |
| 5.5 | 键值编码（KVC）与键值监听（KVO） |
| 176 | |
| 5.5.1 | 简单的KVC |
| 176 | |
| 5.5.2 | 处理不存在的key |
| 179 | |
| 5.5.3 | 处理nil值 |
| 181 | |
| 5.5.4 | key路径 |
| 182 | |
| 5.5.5 | 键值监听（KVO） |
| 183 | |

| | |
|--------------------------|-----|
| 5.6 对象初始化 | 186 |
| 5.6.1 为对象分配空间 | 187 |
| 5.6.2 初始化方法与对象初始化 | 187 |
| 5.6.3 便利的初始化方法 | 189 |
| 5.7 类的继承 | 191 |
| 5.7.1 继承的特点 | 191 |
| 5.7.2 重写父类的方法 | 193 |
| 5.7.3 super关键字 | 194 |
| 5.8 多态 | 197 |
| 5.8.1 多态性 | 197 |
| 5.8.2 指针变量的强制类型转换 | 200 |
| 5.8.3 判断指针变量的实际类型 | 201 |
| 5.9 本章小结 | 202 |
| 第6章 面向对象（下） | 203 |
| 6.1 Objective-C的包装类 | 204 |
| 6.1.1 它们不是包装类 | 204 |
| 6.1.2 NSValue和NSNumber | 205 |
| 6.2 处理对象 | 206 |
| 6.2.1 打印对象和description方法 | 206 |
| 6.2.2 ==和isEqual:方法 | 208 |
| 6.3 类别与扩展 | 212 |
| 6.3.1 类别（category） | 213 |
| 6.3.2 利用类别对类进行模块化设计 | 215 |
| 6.3.3 使用类别来调用私有方法 | 215 |
| 6.3.4 扩展（extension） | |

| | |
|--------------------------------------|--|
| 217 | |
| 6.4 协议（protocol）与委托 | |
| 219 | |
| 6.4.1 规范、协议与接口 | |
| 219 | |
| 6.4.2 使用类别实现非正式协议 | |
| 220 | |
| 6.4.3 正式协议的定义 | |
| 221 | |
| 6.4.4 遵守（实现）协议 | |
| 222 | |
| 6.4.5 协议与委托（delegate） | |
| 225 | |
| 6.5 使用@try处理异常 | |
| 228 | |
| 6.5.1 使用@try...@catch...@finally捕获异常 | |
| 229 | |
| 6.5.2 访问异常信息 | |
| 231 | |
| 6.5.3 使用@finally回收资源 | |
| 232 | |
| 6.5.4 抛出异常与自定义异常类 | |
| 233 | |
| 6.6 Objective-C反射机制 | |
| 235 | |
| 6.6.1 获得Class | |
| 235 | |
| 6.6.2 检查继承关系 | |
| 236 | |
| 6.6.3 动态调用方法 | |
| 237 | |
| 6.7 手动内存管理 | |
| 240 | |
| 6.7.1 对象的引用计数 | |
| 242 | |
| 6.7.2 对象所属权 | |
| 244 | |
| 6.7.3 方法中的保留和释放 | |
| 247 | |
| 6.7.4 使用自动释放池 | |
| 248 | |
| 6.7.5 自动释放池的销毁时机与工作过程 | |
| 250 | |
| 6.7.6 临时对象与事件循环中的自动释放池 | |
| 251 | |
| 6.7.7 手动内存管理的规则总结 | |
| 252 | |
| 6.8 自动引用计数 | |
| 253 | |

| | |
|---|-----|
| 6.8.1 自动引用计数概述 | 253 |
| 6.8.2 @autoreleasepool块 | 254 |
| 6.9 本章小结 | 254 |
| 第7章 Foundation框架详解 | 256 |
| 7.1 字符串（NSString与NSMutableString） | 257 |
| 7.1.1 创建字符串 | 257 |
| 7.1.2 NSString的常用功能 | 258 |
| 7.1.3 可变字符串（NSMutableString） | 259 |
| 7.2 日期与时间 | 260 |
| 7.2.1 日期与时间（NSDate） | 261 |
| 7.2.2 日期格式器（NSDateFormatter） | 262 |
| 7.2.3 日历（NSCalendar）与日期组件（NSDateComponents） | 264 |
| 7.2.4 定时器（NSTimer） | 265 |
| 7.3 对象复制 | 267 |
| 7.3.1 copy与mutableCopy方法 | 267 |
| 7.3.2 NSCopying与NSMutableCopying协议 | 268 |
| 7.3.3 浅复制与深复制 | 270 |
| 7.3.4 setter方法的复制选项 | 272 |
| 7.4 Objective-C集合概述 | 273 |
| 7.5 数组（NSArray与NSMutableArray） | 274 |
| 7.5.1 NSArray的功能与用法 | 274 |
| 7.5.2 对集合元素整体调用方法 | 279 |
| 7.5.3 对NSArray进行排序 | 280 |
| 7.5.4 使用枚举器遍历NSArray集合元素 | 282 |
| 7.5.5 快速枚举（for-in） | |

| | |
|---|--|
| 283 | |
| 7.5.6 可变数组 (NSMutableArray) | |
| 283 | |
| 7.5.7 NSArray的KVC与KVO | |
| 285 | |
| 7.6 集合 (NSSet与NSMutableSet) | |
| 286 | |
| 7.6.1 NSSet的功能与用法 | |
| 286 | |
| 7.6.2 NSSet判断集合元素重复的标准 | |
| 289 | |
| 7.6.3 NSMutableSet的功能与用法 | |
| 292 | |
| 7.6.4 NSCountedSet的功能与用法 | |
| 293 | |
| 7.7 有序集合 (NSOrderedSet与NSMutableOrderedSet) | |
| 294 | |
| 7.8 字典 (NSDictionary与NSMutableDictionary) | |
| 296 | |
| 7.8.1 NSDictionary的功能与用法 | |
| 296 | |
| 7.8.2 对NSDictionary的key排序 | |
| 299 | |
| 7.8.3 对NSDictionary的key进行过滤 | |
| 301 | |
| 7.8.4 使用自定义类作为NSDictionary的key | |
| 302 | |
| 7.8.5 NSMutableDictionary的功能与用法 | |
| 304 | |
| 7.9 谓词 | |
| 305 | |
| 7.9.1 定义谓词 | |
| 305 | |
| 7.9.2 使用谓词过滤集合 | |
| 306 | |
| 7.9.3 在谓词中使用占位符参数 | |
| 308 | |
| 7.9.4 谓词表达式语法 | |
| 309 | |
| 7.10 本章小结 | |
| 311 | |
| 第8章 文件I/O | |
| 312 | |
| 8.1 使用NSData与NSMutableData | |
| 313 | |
| 8.2 使用NSFileManager管理文件和目录 | |
| 314 | |
| 8.2.1 访问文件属性和内容 | |
| 315 | |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 8.2.2 创建、删除、移动、复制 | 316 |
| 8.2.3 查看目录包含的内容 | 317 |
| 8.3 使用NSPathUtilities.h管理路径 | 318 |
| 8.4 使用NSProcessInfo获取进程信息 | 320 |
| 8.5 使用NSFileHandle处理文件IO | 321 |
| 8.6 使用NSURL读取网络资源 | 324 |
| 8.7 使用NSBundle处理项目相关资源 | 325 |
| 8.8 对象归档 | 326 |
| 8.8.1 使用NSKeyedArchiver归档 | 326 |
| 8.8.2 实现NSCoding协议 | 328 |
| 8.8.3 使用NSData完成自定义归档 | 331 |
| 8.8.4 使用归档实现深复制 | 333 |
| 8.9 本章小结 | 334 |
| 第9章 iOS应用开发入门 | 335 |
| 9.1 从iOS项目开始 | 336 |
| 9.1.1 iOS项目包含的文件 | 336 |
| 9.1.2 Interface Builder简介 | 337 |
| 9.1.3 添加控件 | 339 |
| 9.1.4 修改控件属性 | 340 |
| 9.1.5 UIView支持的属性 | 342 |
| 9.1.6 UILabel支持的属性 | 344 |
| 9.2 MVC | 346 |
| 9.2.1 程序入口 | 346 |
| 9.2.2 应用程序代理 | 347 |
| 9.2.3 理解iOS的MVC | |

| | |
|--------|-----------------------|
| 349 | |
| 9.2.4 | 掌握UIViewController控制器 |
| 350 | |
| 9.3 | 事件机制 |
| 352 | |
| 9.3.1 | 程序获取控件的两种方式 |
| 352 | |
| 9.3.2 | 事件处理的三种方式 |
| 358 | |
| 9.4 | 代码控制UI界面 |
| 364 | |
| 9.4.1 | 不使用界面设计文件开发UI界面 |
| 364 | |
| | 实例：无界面设计文件开发iOS应用 |
| 364 | |
| 9.4.2 | 使用代码创建UI界面 |
| 366 | |
| | 实例：动态添加、删除标签 |
| 367 | |
| 9.4.3 | 自定义UI控件 |
| 369 | |
| | 实例：跟随手指运动的小球 |
| 369 | |
| 9.5 | 美化iOS应用 |
| 372 | |
| 9.5.1 | 定制iOS应用图标 |
| 372 | |
| 9.5.2 | 定制iOS应用的启动画面 |
| 373 | |
| 9.6 | 本章小结 |
| 375 | |
| | 第10章 iOS应用的界面编程 |
| 335 | |
| 10.1 | UI控件概述 |
| 377 | |
| 10.1.1 | 活动、静态和被动控件 |
| 377 | |
| 10.1.2 | UIControl基类介绍 |
| 377 | |
| 10.2 | 按钮（UIButton） |
| 379 | |
| | 实例：丰富多彩的按钮 |
| 381 | |
| 10.3 | 文本框控件（UITextField） |
| 383 | |
| | 实例：用户登录界面 |
| 385 | |
| 10.3.1 | 完成输入后关闭键盘 |
| 386 | |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 10.3.2 触碰背景关闭键盘 | 387 |
| 10.4 多行文本控件（UITextView） | 389 |
| 10.4.1 UIScrollView支持的属性 | 390 |
| 10.4.2 使用委托对象处理UITextView事件 | 392 |
| 实例1：通过导航按钮关闭虚拟键盘 | 392 |
| 实例2：通过自定义键盘附件关闭虚拟键盘 | 394 |
| 10.4.3 自定义选择内容后的菜单 | 396 |
| 10.5 开关按钮（UISwitch） | 397 |
| 实例：使用开关控制“手电筒” | 398 |
| 10.6 分段控件（UISegmentedControl） | 399 |
| 实例1：通过分段控件控制背景颜色 | 400 |
| 实例2：动态增加、删除分段 | 401 |
| 10.7 图像控件（UIImageView） | 402 |
| 实例1：图片浏览器 | 404 |
| 实例2：“幻灯片”播放器 | 406 |
| 10.8 进度条 | 407 |
| 10.8.1 UIProgressView | 407 |
| 实例：定制进度条 | 409 |
| 10.8.2 UIActivityIndicatorView | 410 |
| 10.9 拖动条（UISlider） | 412 |
| 实例：通过拖动滑块改变图片透明度 | 413 |
| 10.10 警告框（UIAlertView）与UIActionSheet | 415 |
| 10.10.1 UIAlertView的基本用法 | 415 |
| 10.10.2 带输入框的UIAlertView | 417 |
| 10.10.3 使用UIActionSheet | |

| | |
|---|--|
| 419 | |
| 10.11 日期选择器 (UIDatePicker) | |
| 421 | |
| 实例：倒计时器 | |
| 423 | |
| 10.12 选择器 (UIPickerView) | |
| 425 | |
| 10.12.1 单列选择器 | |
| 426 | |
| 10.12.2 多列选择器 | |
| 427 | |
| 10.12.3 相互依赖的多列选择器 | |
| 429 | |
| 10.12.4 自定义选择器视图 | |
| 432 | |
| 实例：“老虎机”游戏 | |
| 432 | |
| 10.13 iOS 8新增的UIVisualEffectView | |
| 435 | |
| 10.14 微调器 (UIStepper) | |
| 438 | |
| 10.15 网页控件 (UIWebView) | |
| 440 | |
| 实例：迷你浏览器 | |
| 442 | |
| 10.16 工具条 (UIToolBar) | |
| 444 | |
| 实例：自定义工具条控件 | |
| 446 | |
| 10.17 表格 (UITableView) 与表格控制器 (UITableViewController) | |
| 448 | |
| 10.17.1 简单表格 | |
| 450 | |
| 10.17.2 处理单元格的选中 | |
| 454 | |
| 实例：编辑选中行 | |
| 454 | |
| 10.17.3 定制表格行 | |
| 459 | |
| 实例1：继承UITableViewCell定制表格行 | |
| 459 | |
| 实例2：使用动态单元格原型定制表格行 | |
| 462 | |
| 10.17.4 编辑表格 | |
| 464 | |
| 10.17.5 多分区表格以及分区索引 | |
| 470 | |
| 10.17.6 直接使用UITableViewController | |
| 472 | |

- 10.17.7 静态单元格
474
- 10.17.8 使用UIRefreshController刷新表格
477
- 10.18 搜索条（UISearchBar）
479
 - 10.18.1 使用搜索条
480
 - 10.18.2 使用UISearchDisplayController
483
- 实例：下拉列表显示搜索结果
483
- 10.19 导航条（UINavigationController）与导航控制器（UINavigationController）
487
 - 10.19.1 使用导航条
487
 - 10.19.2 使用UINavigationController
489
- 实例：查看、编辑图书信息
491
- 10.19.3 使用segue控制过渡
497
- 10.19.4 使用segue控制导航
501
- 10.20 网格（UICollectionView）与网格控制器（UICollectionViewController）
505
 - 10.20.1 UICollectionView的功能与用法
508
 - 10.20.2 使用UICollectionViewDelegateFlowLayout定制布局
512
- 实例：单元格大小不同的网格
513
- 10.20.3 扩展UICollectionViewLayout定制布局 514
- 实例：环形布局的UICollectionView
515
- 10.20.4 多分区网格
518
- 实例：带页眉、页脚的多分区网格
519
- 10.20.5 直接使用UICollectionViewController
523
- 10.21 标签条（UITabBar）与标签页控制器（UITabBarController）
526
 - 10.21.1 使用UITabBar
527
 - 10.21.2 使用UITabBarController
528
 - 10.21.3 在Storyboard中使用UITabBarController
531

10.22 页控件（UIPageControl）与页控制器（UIPageViewController）

533

10.22.1 UIPageControl与UIScrollView结合使用

533

10.22.2 使用UIPageViewController

537

10.23 iPad应用开发

541

10.23.1 使用iPad专用控件：UISplitViewController

542

10.23.2 使用UIPopoverController实现浮动窗口

549

10.23.3 开发同时兼容iPhone与iPad的应用

551

10.24 本章小结

555

第11章 管理iOS应用的运行

556

11.1 iOS设备尺寸和自动旋转机制

557

11.1.1 配置应用支持的方向

557

11.1.2 指定视图控制器支持的方向

559

11.2 iOS 8增强的自动布局功能

560

11.2.1 自动布局的添加方式

560

11.2.2 使用自动布局适应不同尺寸的屏幕

566

11.2.3 使用Size Class适应屏幕旋转

570

11.3 iOS应用的生命周期

574

11.3.1 应用程序的状态

575

11.3.2 应用程序启动过程

576

11.3.3 程序入口：main函数

578

11.3.4 响应中断

578

11.3.5 进入后台

580

11.3.6 返回前台运行

581

11.3.7 应用程序终止

582

11.3.8 Main Run Loop

| | |
|--------|----------------------------|
| 582 | |
| 11.4 | 本章小结 |
| 583 | |
| 第12章 | 图形、图像与动画 |
| 584 | |
| 12.1 | 使用UIImage和CGImage处理位图 |
| 585 | |
| 12.1.1 | 显示动画 |
| 585 | |
| | 实例：蝴蝶飞舞 |
| 587 | |
| 12.1.2 | CGImage与CGImageRef |
| 588 | |
| 12.2 | Quartz 2D绘图 |
| 588 | |
| 12.2.1 | Quartz 2D绘图基础：CGContextRef |
| 588 | |
| 12.2.2 | 绘制几何图形 |
| 591 | |
| 12.2.3 | 点线模式 |
| 593 | |
| 12.2.4 | 绘制文本 |
| 597 | |
| 12.2.5 | 设置阴影 |
| 601 | |
| 12.2.6 | 使用路径 |
| 602 | |
| | 实例：绘制任意多角星 |
| 606 | |
| 12.2.7 | 绘制曲线 |
| 607 | |
| | 实例：使用曲线绘制多瓣花朵 |
| 608 | |
| 12.2.8 | 在内存中绘图 |
| 609 | |
| | 实例：绘图板 |
| 612 | |
| 12.2.9 | 绘制位图 |
| 617 | |
| | 实例：扩展UIImage的功能 |
| 617 | |
| 12.3 | 图形变换 |
| 622 | |
| 12.3.1 | 使用坐标变换 |
| 622 | |
| 12.3.2 | 坐标变换与路径结合使用 |
| 623 | |
| | 实例：雪花飘飘 |
| 624 | |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 12.3.3 使用矩阵变换 | 625 |
| 12.4 控制叠加模式 | 628 |
| 12.5 处理填充 | 634 |
| 12.5.1 渐变填充 | 634 |
| 12.5.2 模式填充 | 639 |
| 12.6 使用Core Image滤镜 | 644 |
| 12.7 动画 | 652 |
| 12.7.1 Core Animation动画基础 | 652 |
| 12.7.2 使用CALayer | 653 |
| 12.7.3 使用CATransition控制过渡动画 | 656 |
| 12.7.4 使用属性动画 | 660 |
| 12.7.5 控制移动路径 | 665 |
| 实例：绕圈游动的小鱼 | 665 |
| 12.8 本章小结 | 667 |
| 第13章 疯狂连连看 | 668 |
| 13.1 游戏简介 | 669 |
| 13.2 开发游戏界面 | 670 |
| 13.2.1 开发界面布局 | 670 |
| 13.2.2 开发游戏界面控件 | 671 |
| 13.2.3 处理方块之间的连接线 | 676 |
| 13.3 游戏的状态数据模型 | 677 |
| 13.3.1 定义数据模型 | 677 |
| 13.3.2 初始化游戏状态数据 | 678 |
| 13.4 加载界面的图片 | 682 |
| 13.5 实现游戏视图控制器 | |

| | |
|---------|----------------------|
| 684 | |
| 13.6 | 实现游戏逻辑 |
| 686 | |
| 13.6.1 | 定义FKGameService的接口代码 |
| 686 | |
| 13.6.2 | 实现FKGameService |
| 687 | |
| 13.6.3 | 获取触碰点的方块 |
| 688 | |
| 13.6.4 | 判断两个方块是否可以相连 |
| 689 | |
| 13.6.5 | 定义获取通道的工具方法 |
| 691 | |
| 13.6.6 | 没有转折点的横向连接 |
| 692 | |
| 13.6.7 | 没有转折点的纵向连接 |
| 693 | |
| 13.6.8 | 有一个转折点的连接 |
| 693 | |
| 13.6.9 | 有两个转折点的连接 |
| 696 | |
| 13.6.10 | 找出最短距离 |
| 702 | |
| 13.7 | 本章小结 |
| 704 | |

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）

精彩短评

1、烂书啊，，，看了将近100页实在读不下去了，然后看了官方文档觉得生活好美好。。。

《疯狂iOS讲义（上）（第2版）

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