

# 《Swift权威指南》

## 图书基本信息

书名：《Swift权威指南》

13位ISBN编号：9787115368473

出版时间：2014-9

作者：李宁

页数：250

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](http://www.tushu000.com)

# 《Swift权威指南》

## 内容概要

《Swift 权威指南》共分20章，专门介绍了Swift的基础语法及进行应用和游戏开发的技术。主要内容包括运算符、字符串、集合类、控制流、函数、枚举类型、类、结构体、属性、方法、下标、泛型、扩展、协议等内容，以及使用Swift语言开发iOS平台的应用和游戏。最后给出了一个Flappybird游戏综合案例，让读者了解使用Swift语言开发游戏的完整步骤。

《Swift 权威指南》适合iOS程序员、Swift初学者学习用书，也可作为大专院校及培训学校的教学用书。

## 作者简介

李宁，硕士，国内第一批Android实践者，畅销书作者。对Android应用与内核技术有深入研究，实战经验丰富。精通Java、C、C++等语言，专注于移动通信领域。曾领导和参与多个大型项目的研发。自从2005年进入写作领域以来，曾在IT168、《程序员》等媒体发表了100多篇技术文章，优秀代表作《Android权威指南》深受读者好评。

## 书籍目录

### 第1章 未来的iOS开发语言Swift

#### 语言介绍

- 1.1 Swift语言的前世今生
- 1.2 Swift到底是怎样的一种语言
- 1.3 Swift开发环境搭建
- 1.4 创建Swift工程（OS X和iOS平台）
- 1.5 瞧一瞧Swift到底长啥样
- 1.6 所见即所得的Playground
- 1.7 小结

### 第2章 千里之行始于足下--Swift语言基础

#### 2.1 Swift语句和分号

#### 2.2 变量和常量

- 2.2.1 定义和初始化
- 2.2.2 将变量和常量值插入字符串中
- 2.2.3 变量和常量的命名规则
- 2.2.4 为变量和常量指定数据类型

#### 2.3 数据类型

- 2.3.1 整数类型
- 2.3.2 数制转换
- 2.3.3 浮点类型
- 2.3.4 数值的可读性
- 2.3.5 数值类型之间的转换
- 2.3.6 类型别名
- 2.3.7 布尔类型

#### 2.4 字符和字符串

- 2.4.1 字符类型的常量和变量
- 2.4.2 字符串类型的常量和变量
- 2.4.3 枚举字符串中的所有字符
- 2.4.4 获取字符串中字符的Unicode编码
- 2.4.5 字符串和字符的连接
- 2.4.6 在字符串中包含特殊字符
- 2.4.7 字符串之间的比较
- 2.4.8 字符串的大小写转换

#### 2.5 元组（tuples）类型

- 2.5.1 元组类型的定义
- 2.5.2 获取元组中的元素值
- 2.5.3 为元组中的元素命名

#### 2.6 可选类型

#### 2.7 注释

#### 2.8 小结

### 第3章 万丈高楼平地起--基本操作符

#### 3.1 操作符的种类

#### 3.2 赋值操作符

#### 3.3 数值操作符

- 3.3.1 四则运算操作符
- 3.3.2 整数求余
- 3.3.3 浮点数求余

- 3.3.4 自增和自减
- 3.3.5 一元负号和正号
- 3.4 复合赋值操作符
- 3.5 比较操作符
- 3.6 三元条件操作符
- 3.7 区间操作符
- 3.8 逻辑操作符
  - 3.8.1 逻辑非
  - 3.8.2 逻辑与
  - 3.8.3 逻辑或
  - 3.8.4 组合逻辑
  - 3.8.5 使用圆括号指定优先级
- 3.9 小结
- 第4章 此字典非彼字典--数组和字典
  - 4.1 数组 ( Array )
    - 4.1.1 创建和初始化数组
    - 4.1.2 创建空数组
    - 4.1.3 创建固定长度的数组
    - 4.1.4 数组的加法
    - 4.1.5 获取和设置数组元素值
    - 4.1.6 数组区间赋值
    - 4.1.7 添加和删除数组元素
    - 4.1.8 枚举数组中的所有元素
  - 4.2 字典 ( Dictionary )
    - 4.2.1 创建和初始化字典
    - 4.2.2 创建空的字典
    - 4.2.3 添加、修改和删除字典中的数据
    - 4.2.4 获取字典中的值
    - 4.2.5 将value转换为指定的类型值
    - 4.2.6 枚举字典中的key和value
    - 4.2.7 将keys和values转换为数组
  - 4.3 小结
- 第5章 千变万化的程序--控制流
  - 5.1 for循环
    - 5.1.1 对区间操作符进行循环
    - 5.1.2 枚举数组和字典中的元素
    - 5.1.3 枚举字符串中的所有字符
    - 5.1.4 条件增量for循环语句
  - 5.2 while和do...while循环
    - 5.2.1 while循环
    - 5.2.2 do...while循环
  - 5.3 条件语句 ( if和switch )
    - 5.3.1 if条件语句
    - 5.3.2 Switch条件语句的基本用法
    - 5.3.3 fallthrough语句
    - 5.3.4 使用区间操作符进行条件匹配
    - 5.3.5 使用元组进行条件匹配
    - 5.3.6 where子句
  - 5.4 在控制流中使用的控制语句 ( continue和break )

5.5 可跳转的标签

5.6 小结

第6章 丰富多彩的功能--函数

6.1 函数的定义和调用

6.2 返回多值的函数

6.3 扩展参数

6.4 扩展参数和内部参数合二为一

6.5 默认参数值

6.6 可变参数

6.7 常量和变量参数

6.8 输入输出参数

6.9 函数类型

6.10 嵌套函数

6.11 小结

第7章 代码之美的诠释--闭包

7.1 闭包表达式

7.1.1 使用闭包表达式代替回调函数

7.1.2 省略参数类型

7.1.3 省略返回值类型

7.1.4 省略return语句

7.1.5 既然都一样，那就去掉一个

7.1.6 直接给跪了！连骨架都没了

7.2 尾随闭包

7.3 捕获值

7.4 闭包是引用类型

7.5 小结

第8章 特殊的数据--枚举类型

8.1 枚举类型的语法格式

8.2 匹配枚举成员

8.3 组合枚举成员

8.4 设置枚举成员的原始值

8.5 小结

第9章 Swift语言的核心--类和结构体

9.1 类和结构体基础

9.1.1 类和结构体的异同点

9.1.2 定义类和结构体

9.1.3 创建类和结构体实例

9.1.4 访问和设置类和结构体成员的值

9.1.5 值类型和引用类型

9.1.6 判断两个变量或常量引用了同一个类对象

9.2 属性

9.2.1 存储属性

9.2.2 惰性存储属性

9.2.3 可读写的计算属性

9.2.4 只读计算属性

9.2.5 属性观察器

9.2.6 静态属性

9.3 方法

9.3.1 实例方法

- 9.3.2 方法的局部参数名和外部参数名
- 9.3.3 为方法的第一个参数增加外部参数名
- 9.3.4 类型中的self
- 9.3.5 方法的变异 ( mutating )
- 9.3.6 类型方法
- 9.4 构造器
  - 9.4.1 没有参数的构造器
  - 9.4.2 构造器重载
  - 9.4.3 构造器的内部参数和外部参数
  - 9.4.4 默认构造器
  - 9.4.5 结构体的逐一成员构造器
- 9.5 析构器
- 9.6 为类和结构体增加下标 ( Subscript ) 操作
- 9.7 小结
- 第10章 容易犯错的地方--类的继承
  - 10.1 如何继承一个父类
  - 10.2 重写方法
  - 10.3 重写属性
  - 10.4 重写属性观察器
  - 10.5 方法被重写
  - 10.6 构造器在继承中的调用规则
    - 10.6.1 构造器和便利构造器
    - 10.6.2 指定构造器和便利构造器是如何继承的
    - 10.6.3 为什么子类必须调用父类的构造器
  - 10.7 小结
- 第11章 内存管理机制--ARC
  - 11.1 ARC的工作原理
  - 11.2 测试ARC在内存管理中所起到的作用
  - 11.3 解决循环强引用问题
    - 11.3.1 什么是循环强引用
    - 11.3.2 弱引用
    - 11.3.3 无主引用
  - 11.4 闭包引起的循环强引用
  - 11.5 小结
- 第12章 让程序不抛出异常顺畅运行--可选链
  - 12.1 什么是可选链
  - 12.2 使用可选链访问属性
  - 12.3 使用可选链调用方法
  - 12.4 使用可选链调用下标
  - 12.5 多层连续使用可选链
  - 12.6 对方法返回值执行可选链
  - 12.7 小结
- 第13章 Swift语言的魔法--类型转换
  - 13.1 类型转换概述
  - 13.2 类型检测
  - 13.3 类型强行转换
  - 13.4 AnyObject和Any的类型转换
    - 13.4.1 AnyObject类型
    - 13.4.2 Any类型

13.5 小结

第14章 为程序增添无限动力--扩展

14.1 什么是扩展

14.2 扩展语法

14.3 扩展计算型属性

14.4 扩展构造器

14.5 扩展方法

14.6 修改实例方法

14.7 扩展下标

14.8 扩展嵌套类型

14.9 小结

第15章 开发大型程序必备无素--协议

15.1 协议的语法

15.2 协议中的成员

15.2.1 属性

15.2.2 方法

15.2.3 突变方法

15.3 协议类型

15.4 委托 ( Delegate )

15.5 在扩展中添加成员

15.6 通过扩展补充协议声明



## 精彩短评

- 1、翻译的官方文档吧
- 2、快速入门不错
- 3、翻了一遍感觉就是赶时间将官方文档翻译了一下，标榜的SpriteKit和Flappybird只有最后几页内容，没有看到想看的语言本身的特色。附赠的网络课程也没必要看了
- 4、不错的入门书，内容少了点。如果是刚出的时候看，值这个价钱。后面一定会有更好的替代品。
- 5、本书语言较为流畅，但是书中代码的排版很差，另外是以Swift语言测试版为基础写的，书中的很多语法在当前Swift2.0中已经被废弃，不建议阅读本书，另外，书中谬误不少，除去字面错误，本书居然还有知识点讲解的错误，由以P120中的9.3.5中的方法的变异为代表。这是比较难以接受的，推荐两颗星，另外，最后的Flappybird没有给出源码。
- 6、出书过于心急，有很多知识点2.0都不用了，排版不好，还有很多错别字，冲着SpriteKit去看的，结果只有最后一章几页讲解了一下，后悔买了。
- 7、快速入门很好用，但是官方文档更舒服。
- 8、不太好，读起来费劲
- 9、纸上得来终觉浅 须知此事要躬行 ^^

## 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](http://www.tushu000.com)