

《Swift基础教程（第2版）》

图书基本信息

书名：《Swift基础教程（第2版）》

13位ISBN编号：9787115422303

出版时间：2016-5

作者：[美] Boisy G. Pitre

页数：256

译者：袁国忠

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

《Swift基础教程（第2版）》

内容概要

本书针对初学者，从变量、类型、函数、闭包等基本概念入手，结合Swift 示例，一步步指导读者使用Swift 开发App。书的最后给出了一个App 开发全流程。
本书适合任何想学习Swift 的人员参考。

作者简介

作者简介：

Boisy G. Pitre

资深苹果开发专家，曾任Siri语音识别技术提供方Nuance公司Mac产品小组的资深软件工程师，参与开发了语音识别软件Dragon Dictate。MacTech杂志“Developer to Developer”月度专栏作家，曾多次在MacTech和CocoaConf等会议上发表技术演讲。现任情绪识别公司Affectiva的移动远景规划师，领导团队致力于将公司的表情分析技术迁移到移动平台。

译者简介：

袁国忠

自由译者；2000年起专事翻译，主译图书，偶译新闻稿、软文；出版译著40余部，其中包括《C++ Prime Plus中文版》《CCNA学习指南》《CCNP ROUTE学习指南》《面向模式的软件架构：模式系统》《Android应用UI设计模式》《风投的选择：谁是下一个十亿美元级公司》等，总计700余万字；专事翻译前，从事过三年化工产品分析和开发，做过两年杂志和图书编辑。

书籍目录

第一部分 基础知识

第1章 Swift简介	2
1.1 革命性的改良	2
1.2 准备工作	3
1.2.1 专业工具	3
1.2.2 与Swift交互	3
1.3 准备出发	4
1.4 开始探索Swift	6
1.4.1 帮助和退出	6
1.4.2 Hello World	7
1.5 声明的威力	7
1.6 常量	9
1.7 类型	10
1.7.1 检查上限和下限	11
1.7.2 类型转换	11
1.7.3 显式地声明类型	13
1.8 字符串	13
1.8.1 字符串拼接	14
1.8.2 Character类型	14
1.9 数学运算符	15
1.9.1 表达式	15
1.9.2 混用不同的数值类型	16
1.9.3 数值表示	16
1.10 布尔类型	17
1.11 轻松显示	18
1.12 使用类型别名	19
1.13 使用元组将数据编组	20
1.14 可选类型	21
1.15 小结	22
第2章 使用集合	23
2.1 糖果罐	23
2.1.1 数组中所有元素的类型都必须相同	26
2.1.2 增长数组	26
2.1.3 替换和删除值	27
2.1.4 将值插入到指定位置	28
2.1.5 合并数组	29
2.2 字典	30
2.2.1 查找条目	31
2.2.2 添加条目	32
2.2.3 更新条目	33
2.2.4 删除条目	33
2.3 数组的数组	34
2.4 创建空数组和空字典	36
2.4.1 空数组	36
2.4.2 空字典	37
2.5 迭代集合	37
2.5.1 迭代数组	38

2.5.2	迭代字典	39
2.6	小结	40
第3章	流程控制	41
3.1	for 循环	41
3.1.1	计数	41
3.1.2	包含还是不包含结束数字	42
3.1.3	老式for循环	43
3.1.4	简写	44
3.2	游乐场	45
3.3	决策	48
3.3.1	if语句	49
3.3.2	检查多个条件	52
3.3.3	switch语句	53
3.3.4	while循环	57
3.3.5	检查代码	59
3.3.6	提早结束循环	62
3.4	小结	62
第4章	编写函数和闭包	63
4.1	函数	63
4.1.1	使用Swift编写函数	64
4.1.2	执行函数	65
4.1.3	参数并非只能是数字	66
4.1.4	可变参数	67
4.1.5	函数是一级对象	70
4.1.6	从函数返回函数	71
4.1.7	嵌套函数	74
4.1.8	默认参数	76
4.1.9	函数名包含哪些内容	77
4.1.10	清晰程度	78
4.1.11	用不用参数名	79
4.1.12	变量参数	79
4.1.13	inout参数	81
4.2	闭包	82
4.3	小结	84
4.4	类	84
第5章	使用类和结构组织代码	85
5.1	对象无处不在	85
5.2	Swift对象是使用类定义的	86
5.2.1	定义类	86
5.2.2	创建对象	88
5.2.3	开门和关门	88
5.2.4	锁门和开锁	89
5.2.5	查看属性	92
5.2.6	门应是各式各样的	92
5.2.7	修改颜色	94
5.3	继承	95
5.3.1	创建基类	96
5.3.2	创建子类	98
5.3.3	实例化子类	100

5.3.4	便利初始化方法	104
5.4	枚举	106
5.5	结构	109
5.6	值类型和引用类型	110
5.7	小结	112
第6章	使用协议和扩展进行规范化	113
6.1	遵循协议	113
6.1.1	类还是协议	113
6.1.2	协议并非只能定义方法	115
6.1.3	遵循多个协议	117
6.1.4	协议也可继承	118
6.1.5	委托	119
6.2	扩展	122
6.2.1	扩展基本类型	123
6.2.2	在扩展中使用闭包	127
6.3	小结	129
第二部分	使用Swift开发软件	
第7章	使用Xcode	132
7.1	Xcode简史	132
7.2	创建第一个Swift项目	133
7.3	Xcode界面	135
7.3.1	与Xcode窗口交互	136
7.3.2	运行应用程序	138
7.4	开发应用程序	139
7.4.1	腾出空间	139
7.4.2	创建界面	141
7.4.3	美化	143
7.4.4	编写代码	145
7.4.5	建立连接	149
7.5	小结	151
第8章	改进应用程序	152
8.1	细节很重要	152
8.1.1	显示金额	152
8.1.2	再谈可选类型	154
8.1.3	可选类型拆封	155
8.1.4	美化	155
8.1.5	另一种格式设置方法	156
8.2	计算复利	160
8.2.1	连接起来	162
8.2.2	测试	165
8.3	调试	165
8.3.1	bug在哪里	165
8.3.2	断点	166
8.3.3	复杂的复利计算	169
8.4	测试的价值	170
8.4.1	单元测试	170
8.4.2	编写测试	171
8.4.3	如果测试未通过	173
8.4.4	始终运行的测试	174

8.5	小结	175
第9章	Swift移动开发	176
9.1	移动设备和台式机	176
9.2	挑战记忆力	176
9.2.1	考虑玩法	177
9.2.2	设计UI	177
9.3	创建项目	178
9.4	创建用户界面	180
9.4.1	创建按钮	181
9.4.2	在模拟器中运行	183
9.4.3	设置约束	184
9.5	MVC	187
9.6	编写游戏代码	187
9.6.1	类	190
9.6.2	枚举	191
9.6.3	视图对象	191
9.6.4	模型对象	191
9.6.5	可重写的方法	192
9.6.6	游戏的方法	193
9.6.7	处理输赢	196
9.7	回到故事板	198
9.8	开玩	200
第10章	成为专家	201
10.1	Swift内存管理	201
10.1.1	值和引用	201
10.1.2	引用计数	202
10.1.3	引用循环	203
10.1.4	演示引用循环	203
10.1.5	编写测试代码	204
10.1.6	断开引用循环	206
10.1.7	闭包中的引用循环	207
10.1.8	感恩	209
10.2	逻辑运算符	209
10.2.1	逻辑非	209
10.2.2	逻辑与	210
10.2.3	逻辑或	210
10.3	泛型	211
10.4	运算符重载	212
10.5	相等和相同	214
10.6	错误处理	216
10.6.1	引发错误	216
10.6.2	捕获错误	217
10.7	Swift脚本编程	219
10.7.1	创建脚本	219
10.7.2	设置权限	221
10.7.3	执行脚本	221
10.7.4	工作原理	222
10.8	获取帮助	223
10.9	小结	225

第11章 高山滑雪	226
11.1 游戏开发技术	226
11.1.1 GameKit	226
11.1.2 SpriteKit	227
11.2 始于构思	227
11.2.1 高山滑雪	227
11.2.2 社交功能	227
11.3 出发	227
11.3.1 怎么玩	228
11.3.2 玩一玩	228
11.4 研究这个项目的组织结构	231
11.4.1 类	231
11.4.2 素材	232
11.4.3 场景	232
11.5 探索源代码	232
11.5.1 场景Home	232
11.5.2 场景Game	235
11.5.3 游戏视图控制器	239
11.5.4 全面了解	241
11.6 独闯江湖	241
11.6.1 研究苹果公司提供的框架	241
11.6.2 加入苹果开发者计划	242
11.6.3 成为社区的一分子	242
11.6.4 活到老学到老	242
11.6.5 一路平安	242

《Swift基础教程（第2版）》

精彩短评

1、简单，讲的很通俗，蛮不错的，2个小时就看完了。

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