

《疯狂Swift讲义》

图书基本信息

书名：《疯狂Swift讲义》

13位ISBN编号：9787121249812

出版时间：2015-1

作者：李刚

页数：412

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

《疯狂Swift讲义》

内容概要

Swift是2014年6月由Apple公司发布的编程语言，Swift发布之初就引起广大开发者强烈的兴趣。目前，Swift已经发布了正式版，其语法也趋于稳定。

《疯狂Swift讲义》以最新的OS X 10.10为平台，以Xcode 6.1为开发工具，全面介绍了Swift正式版的语法，以及使用Swift开发iOS应用的知识。全书从Swift基本语法开始介绍，详细介绍了Swift的基本语法结构、Swift函数式编程特征、Swift的面向对象特征、Foundation框架的核心类库用法等知识，并通过示例介绍了如何在iOS应用中混合使用Swift与Objective-C进行开发。掌握Swift语言之后，本书将带领读者掌握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。本书最后一章介绍了一个俄罗斯方块游戏。

《疯狂Swift讲义》并不局限于介绍Swift的简单语法，而是从“项目驱动”的角度来讲授理论，全书为Swift所有语法提供了大量的示例程序，大部分地方甚至从正、反两方面举例，务求使读者能举一反三地真正掌握Swift编程。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Swift讲义》为所有打算深入掌握Swift编程的读者而编写，适合各种层次的Swift学习者和开发者阅读，也适合作为大学教育、培训机构的Swift教材。

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

1.2.2 安装辅助工具和文档	6
1.3 第一个Swift程序	7
1.3.1 Swift程序入口	7
1.3.2 使用Playground工具	8
1.3.3 开发Swift项目	11
1.4 使用终端窗口编译、运行Swift程序	13
1.4.1 使用swiftc编译Swift程序	13
1.4.2 在早期版本的OS X平台上编译Swift程序	14
1.4.3 使用swift交互命令	15
1.5 熟悉Xcode	16
1.5.1 创建iOS项目	16
1.5.2 熟悉导航面板	17
1.5.3 熟悉检查器面板	20
1.5.4 熟悉库面板	21
1.5.5 使用Xcode的帮助系统	23
1.6 本章小结	26
第2章 Swift的基本数据类型	27
2.1 注释	28
2.2 变量与常量	29
2.2.1 分隔符	29
2.2.2 标识符规则	31
2.2.3 Swift的关键字	31
2.2.4 声明变量和常量	32
2.2.5 输出变量和常量	

33

2.3 整型

34

2.4 浮点型

35

2.5 数值型之间的类型转换

37

2.5.1 整型之间的转换

37

2.5.2 浮点型与整型之间的转换

38

2.6 布尔型

39

2.7 元组 (tuple) 类型

40

2.7.1 定义元组类型的变量

40

2.7.2 获取元组中的元素值

40

2.7.3 为元组中的元素命名

41

2.8 可选类型

42

2.8.1 可选和nil

42

2.8.2 强制解析

43

2.8.3 可选绑定

44

2.8.4 隐式可选类型

44

2.9 类型别名

45

2.10 字符和字符串

46

2.10.1 字符类型

46

2.10.2 字符串类型

47

2.10.3 字符串的可变性

49

2.10.4 字符串的基本操作

49

2.10.5 字符串比较

50

2.10.6 获取字符串中字符的Unicode编码

50

2.11 本章小结

51

第3章 运算符与表达式

52

3.1 赋值运算符

53

3.2 算术运算符

54

3.3 溢出运算符

57

3.3.1 值的上溢

57

3.3.2 值的下溢

58

3.3.3 除零溢出

58

3.4 位运算符

59

3.5 扩展后的赋值运算符

61

3.6 范围运算符

61

3.6.1 闭范围运算符

61

3.6.2 半开范围运算符

62

3.7 比较运算符

62

3.8 逻辑运算符

63

3.8.1 Swift的6个逻辑运算符

63

3.8.2 组合逻辑与括号

64

3.9 三目运算符

65

3.10 nil合并运算符

66

3.11 运算符的结合性和优先级

67

3.12 本章小结

68

第4章 流程控制

69

4.1 顺序结构

70

4.2 分支结构

70

4.2.1 if条件语句

70

4.2.2 switch分支语句

73	
4.2.3	switch不存在隐式贯穿（fallthrough）和显式贯穿
74	
4.2.4	使用break结束switch
76	
4.2.5	switch的范围匹配
76	
4.2.6	switch的元组匹配
77	
4.2.7	case的值绑定
78	
4.2.8	case的where子句
79	
4.3	循环结构
80	
4.3.1	while循环语句
80	
4.3.2	do while循环语句
81	
4.3.3	for循环
82	
4.3.4	for-in循环
84	
4.3.5	嵌套循环
85	
4.4	控制循环结构
86	
4.4.1	使用break结束循环
86	
4.4.2	使用continue忽略本次循环的剩下语句
87	
4.4.3	使用return结束方法
88	
4.5	本章小结
89	
	第5章 集合
90	
5.1	数组
91	
5.1.1	声明和创建数组
91	
5.1.2	使用数组
92	
5.1.3	使用for-in遍历数组
93	
5.1.4	数组的可变性和数组的修改
94	
5.1.5	多维数组
96	

5.1.6 数组的应用举例	99
5.2 字典	101
5.2.1 声明和创建字典	102
5.2.2 使用字典	103
5.2.3 使用for-in遍历字典	104
5.2.4 单独使用字典的keys或values	104
5.2.5 字典的可变性和字典的修改	105
5.2.6 字典的应用举例	106
5.3 集合的复制	107
5.3.1 数组的复制	107
5.3.2 字典的复制	109
5.4 本章小结	110
第6章 函数和闭包	111
6.1 函数入门	112
6.1.1 定义和调用函数	112
6.1.2 函数返回值	113
6.1.3 递归函数	115
6.2 函数的形参	116
6.2.1 外部形参名及其简化形式	116
6.2.2 形参默认值	117
6.2.3 个数可变的形参	119
6.2.4 常量形参和变量形参	119
6.2.5 In-Out形参	120
6.3 函数类型	124
6.3.1 使用函数类型	

124	
6.3.2	使用函数类型作为形参类型
125	
6.3.3	使用函数类型作为返回值类型
126	
6.4	函数重载
127	
6.5	嵌套函数
129	
6.6	嵌套函数与闭包
130	
6.6.1	回顾嵌套函数
130	
6.6.2	使用闭包表达式代替嵌套函数
131	
6.7	闭包表达式
132	
6.7.1	调用闭包（使用闭包返回值）
132	
6.7.2	利用上下文推断类型
133	
6.7.3	省略return
133	
6.7.4	省略形参名
134	
6.7.5	尾随闭包
134	
6.8	捕获上下文中的变量和常量
136	
6.9	闭包是引用类型
137	
6.10	本章小结
137	
	第7章 面向对象（上）
139	
7.1	Swift的面向对象支持
140	
7.1.1	面向对象概述
140	
7.1.2	Swift的面向对象类型
140	
7.2	枚举
141	
7.2.1	定义枚举
141	
7.2.2	枚举值和switch语句
143	
7.2.3	原始值
144	

7.2.4 关联值	145
7.3 类和结构体	147
7.3.1 定义结构体和类	147
7.3.2 创建实例	151
7.3.3 值类型与引用类型	152
7.3.4 引用类型的比较	154
7.3.5 self关键字	156
7.3.6 类和结构体的选择	158
7.4 存储属性	159
7.4.1 实例存储属性与实例变量	159
7.4.2 结构体常量与实例属性	160
7.4.3 延迟存储属性	160
7.5 计算属性	161
7.5.1 定义计算属性	162
7.5.2 setter方法简化	164
7.5.3 只读的计算属性	164
7.6 属性观察者	165
7.7 方法	167
7.7.1 方法的所属性	167
7.7.2 将方法转换为函数	168
7.7.3 方法的外部形参名	169
7.7.4 Swift方法的命名习惯	171
7.7.5 值类型的可变方法	172
7.7.6 属性和方法的统一	174
7.8 下标	

175	
7.8.1	下标的基本用法
175	
7.8.2	下标重载
178	
7.9	可选链
180	
7.9.1	使用可选链代替强制解析
180	
7.9.2	使用可选链调用方法
182	
7.9.3	使用可选链调用下标
183	
7.10	类型属性和类型方法
183	
7.10.1	类型成员的修饰符
184	
7.10.2	值类型的类型属性
184	
7.10.3	类的类型属性
185	
7.10.4	值类型的类型方法
186	
7.10.5	类的类型方法
186	
7.11	构造器
187	
7.11.1	类和结构体的默认构造器
187	
7.11.2	构造器的外部形参名
188	
7.11.3	在构造过程中常量属性是可修改的
190	
7.11.4	使用闭包或函数为属性设置初始值
191	
7.11.5	值类型的构造器重载
192	
7.12	可能失败的构造器
194	
7.12.1	结构体与可能失败的构造器
194	
7.12.2	枚举与可能失败的构造器
195	
7.13	本章小结
196	
第8章	面向对象（下）
197	
8.1	继承
198	

8.1.1 继承的特点	198
8.1.2 重写父类的方法	199
8.1.3 重写父类的属性	200
8.1.4 重写属性观察者	201
8.1.5 重写父类的下标	202
8.1.6 使用final防止重写	203
8.2 类的构造与析构	204
8.2.1 类的指定构造器和便利构造器	205
8.2.2 类的构造器链	206
8.2.3 两段式构造	208
8.2.4 构造器的继承和重写	212
8.2.5 类与可能失败的构造器	215
8.2.6 可能失败的构造器的传播	216
8.2.7 重写可能失败的构造器	217
8.2.8 子类必须包含的构造器	219
8.2.9 析构器	220
8.3 多态	221
8.3.1 多态性	221
8.3.2 使用is运算符检查类型	223
8.3.3 使用as运算符向下转型	223
8.3.4 Any和AnyObject	226
8.4 嵌套类型	226
8.5 扩展	227
8.5.1 使用扩展添加属性	228
8.5.2 使用扩展添加方法	

230	
8.5.3	使用扩展添加可变方法
231	
8.5.4	使用扩展添加构造器
232	
8.5.5	使用扩展添加下标
232	
8.5.6	使用扩展添加嵌套类型
233	
8.6	协议
233	
8.6.1	规范、接口与协议语法
233	
8.6.2	协议指定的属性要求
235	
8.6.3	协议指定的方法要求
238	
8.6.4	协议指定的可变方法要求
240	
8.6.5	协议指定的下标要求
241	
8.6.6	协议指定的构造器要求
243	
8.6.7	使用协议作为类型
245	
8.6.8	合成协议
246	
8.6.9	通过扩展为已有的类型添加协议
247	
8.6.10	唯类 (Class-Only) 协议
248	
8.6.11	可选协议
249	
8.6.12	输出实例和Printable协议
251	
8.6.13	使用自定义类型作为字典的key
252	
8.7	隐藏与封装
255	
8.7.1	理解封装
255	
8.7.2	访问控制符
256	
8.7.3	访问控制语法
257	
8.7.4	使用访问权限定义类型
258	
8.7.5	子类的访问权限
260	

8.7.6 常量、变量、属性、下标的访问权限	260
8.7.7 构造器的访问权限	262
8.7.8 协议的访问权限	262
8.7.9 扩展的访问权限	262
8.7.10 类型别名的访问权限	263
8.8 Swift内存管理	263
8.8.1 理解自动引用计数 (ARC)	263
8.8.2 强引用循环	265
8.8.3 使用弱引用解决强引用循环	267
8.8.4 使用无主引用解决强引用循环	269
8.8.5 闭包与对象的强引用循环	271
8.8.6 使用弱引用或无主引用解决闭包的强引用循环	272
8.9 Swift面向对象语法总结	273
8.10 本章小结	274
第9章 泛型	275
9.1 泛型的作用	276
9.2 泛型函数	277
9.2.1 定义泛型函数	277
9.2.2 定义多个类型参数	278
9.3 泛型类型	280
9.3.1 定义泛型类型	280
9.3.2 从泛型类派生子类	281
9.3.3 扩展泛型类型	282
9.4 类型约束	283
9.5 关联类型	

285	
9.5.1 使用关联类型	
285	
9.5.2 扩展已有类型来确定关联类型	
287	
9.6 where子句	
287	
9.7 本章小结	
289	
第10章 运算符函数	
290	
10.1 运算符重载	
291	
10.2 前置和后置运算符	
293	
10.3 扩展后的赋值运算符	
295	
10.4 比较运算符	
295	
10.5 自定义运算符	
296	
10.5.1 开发自定义运算符	
297	
10.5.2 自定义运算符的结合性和优先级	
298	
10.6 本章小结	
299	
第11章 Foundation框架详解	
300	
11.1 包装类	
301	
11.1.1 它们不是包装类	
301	
11.1.2 NSValue和NSNumber	
302	
11.2 字符串（NSString与NSMutableString）	
303	
11.2.1 NSString的常用功能	
303	
11.2.2 可变字符串（NSMutableString）	
305	
11.3 日期与时间	
306	
11.3.1 日期与时间（NSDate）	
306	
11.3.2 日期格式器（NSDateFormatter）	
307	
11.3.3 日历（NSCalendar）与日期组件（NSDateComponents）	
309	

11.4 数组 (NSArray与NSMutableArray)	310
11.4.1 NSArray的功能与用法	310
11.4.2 对集合元素整体调用方法	313
11.4.3 对NSArray进行排序	314
11.4.4 使用枚举器遍历NSArray集合元素	315
11.4.5 可变数组 (NSMutableArray)	316
11.5 集合 (NSSet与NSMutableSet)	317
11.5.1 NSSet的功能与用法	317
11.5.2 NSSet判断集合元素重复的标准	320
11.5.3 NSMutableSet的功能与用法	323
11.5.4 NSCountedSet的功能与用法	324
11.6 有序集合 (NSOrderedSet与NSMutableOrderedSet)	325
11.7 字典 (NSDictionary与NSMutableDictionary)	326
11.7.1 NSDictionary的功能与用法	327
11.7.2 对NSDictionary的key排序	330
11.7.3 对NSDictionary的key进行过滤	331
11.7.4 NSMutableDictionary的功能与用法	332
11.8 本章小结	333
第12章 使用Swift开发iOS应用	334
12.1 从iOS项目开始	335
12.1.1 iOS项目包含的文件	335
12.1.2 Interface Builder简介	336
12.1.3 添加控件	338
12.1.4 修改控件属性	339
12.1.5 UIView支持的属性	

340	
12.1.6	UILabel支持的属性
343	
12.2	MVC
345	
12.2.1	程序入口和应用程序代理
345	
12.2.2	理解iOS的MVC
347	
12.2.3	掌握UIViewController控制器
348	
12.3	事件机制
350	
12.3.1	程序获取控件的两种方式
350	
12.3.2	事件处理的3种方式
356	
12.4	代码控制UI界面
362	
12.4.1	不使用界面设计文件开发UI界面
362	
12.4.2	使用代码创建UI界面
364	
12.4.3	自定义UI控件
366	
12.5	本章小结
369	
第13章	Objective-C与Swift混编
370	
13.1	Swift调用Objective-C
371	
13.1.1	创建Swift项目
371	
13.1.2	添加Objective-C类
372	
13.1.3	调用Objective-C类
374	
13.2	Objective-C调用Swift
376	
13.2.1	为Objective-C项目添加Swift类
376	
13.2.2	调用Swift类
378	
13.3	本章小结
379	
第14章	俄罗斯方块
380	
14.1	俄罗斯方块简介
381	

14.2	开发游戏界面	382
14.2.1	界面布局设计	382
14.2.2	开发游戏界面控件	385
14.3	俄罗斯方块的数据模型	387
14.3.1	定义数据模型	387
14.3.2	初始化游戏状态数据	388
14.4	实现游戏逻辑	391
14.4.1	处理方块掉落	391
14.4.2	处理方块左移	396
14.4.3	处理方块右移	397
14.4.4	处理方块旋转	398
14.4.5	启动游戏	401
14.5	本章小结	402

精彩短评

1、本书讲解详实，相比于官方文档来说，更通俗易懂些，基本上将Swift语言的各种特性都讲解的比较到位，书中谬误也较少，可以看出作者是相对比较用心的，尤其是对于Swift面向对象的方方面面都解释的比较到位，用了几乎将近书的三分之一还要多的篇幅来介绍，相比于刚看过的《Swift权威指南》一书提升要多很多，通过读Swift，我们可以发现这门语言的坑还是相对比较多的，很多地方尤其是其对象的构造过程比较复杂，再结合扩展与协议，这门语言并非传说中的那么简单易学，需要自己写较多的代码去验证理解其中的机制，此书对泛型一节介绍的相对较为泛泛，只是解释了其中的用法，并未从语言的角度或者编译器的角度来解析泛型的原理，总体来讲，此书作为学习Swift的入门书籍还是相对比较够格的，想学习Swift的同学可以读一下

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