

《iOS编程实战》

图书基本信息

书名：《iOS编程实战》

13位ISBN编号：9787115368031

出版时间：2014-9

作者：[美] Rob Napier,[美] Mugunth Kumar

页数：408

译者：美团移动

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

作者简介

作者简介：

Rob Napier

2005年开始从事Mac开发，iPhone SDK第一版发布时就开始开发iPhone应用。他是The Daily、PandoraBoy和Cisco Mobile的作者，Stack Overflow的主要贡献者，并维护技术博客Cocoaphony（cocoaphony.com），主要关注组网、性能、安全和MVC模式。

Mugunth Kumar

独立iOS开发者，新加坡南洋理工大学硕士研究生，主修信息系统。其个人博客

（blog.mugunthkumar.com）主要发表移动开发、软件可用性、用户体验和iOS相关的文章。从事iOS开发前，他在财富500强企业通用电气和霍尼韦尔担任Windows和.NET平台软件顾问。他关注的领域包括编程方法论（面向对象和函数式编程）、移动开发以及可用性设计。

译者简介：

美团移动

美团移动团队于2011年成立，经过三年多的发展，建立了iOS、Android、WP和H5多个平台上的App，形成了团购、猫眼、酒店三足鼎立的局面，如今更是承载了美团70%多的交易额，是美团对移动互联网时代最好的诠释。

书籍目录

第一部分 全新功能	
第1章 全新的系统	2
1.1 新的UI	2
1.2 UIKit Dynamics和Motion Effects	3
1.3 自定义过渡效果	4
1.4 新的多任务模式	4
1.5 Text Kit	5
1.6 动态字体	5
1.7 MapKit集成	5
1.8 SpriteKit	5
1.9 LLVM 5	5
1.10 Xcode 5	7
1.10.1 nib文件格式的变化	7
1.10.2 源代码控制集成	7
1.10.3 自动配置	7
1.10.4 对调试导航面板的改进	8
1.10.5 文档浏览器	8
1.10.6 Asset Catalog	9
1.10.7 测试导航面板	9
1.10.8 持续集成	10
1.10.9 Auto Layout改进	10
1.10.10 iOS模拟器	10
1.11 其他	10
1.12 小结	11
1.13 扩展阅读	11
第2章 世界是平的：新的UI范式	12
2.1 清晰、依从和层次	12
2.2 动画、动画、动画	12
2.2.1 UIKit Dynamics	13
2.2.2 UIMotionEvent	13
2.3 着色	14
2.4 用半透明实现层次和上下文	14
2.5 动态字体	15
2.6 自定义过渡效果	16
2.7 把应用过渡（迁移）到iOS 7	17
2.7.1 UIKit变化	17
2.7.2 自定义设计	17
2.7.3 支持iOS 6	17
2.8 小结	20
2.9 扩展阅读	20
第二部分 充分利用日常工具	
第3章 你可能不知道的	22
3.1 命名最佳实践	22
3.1.1 自动变量	22
3.1.2 方法	22
3.2 属性和实例变量最佳实践	23
3.3 分类	24

3.4	关联引用	26
3.5	弱引用容器	27
3.6	NSCache	28
3.7	NSURLComponents	28
3.8	CFStringTransform	29
3.9	instancetype	30
3.10	Base64和百分号编码	31
3.11	-[NSArray firstObject]	31
3.12	小结	31
3.13	扩展阅读	32
第4章	故事板及自定义切换效果	33
4.1	初识故事板	33
4.1.1	实例化故事板	34
4.1.2	加载故事板中的视图控制器	34
4.1.3	连线	34
4.1.4	使用故事板来实现表视图	36
4.2	自定义切换效果	37
4.2.1	优点	39
4.2.2	白璧微瑕——合并冲突	39
4.3	小结	39
4.4	扩展阅读	39
第5章	掌握集合视图	41
5.1	集合视图	41
5.1.1	类与协议	41
5.1.2	示例	42
5.2	用集合视图自定义布局实现高级定制	49
5.2.1	石工布局	50
5.2.2	封面浏览布局	55
5.3	小结	56
5.4	扩展阅读	56
第6章	使用自动布局	58
6.1	Xcode 4的自动布局	58
6.2	了解自动布局	59
6.3	Xcode 5中自动布局的新特性	59
6.3.1	在Xcode 5中使用自动布局	61
6.3.2	固有尺寸	62
6.3.3	固有尺寸和本地化	63
6.3.4	设计时和运行时布局	63
6.3.5	自动更新边框	64
6.3.6	顶部和底部布局引导	65
6.3.7	辅助编辑器中的布局预览	65
6.3.8	在设计时调试自动布局	65
6.3.9	在自动布局中使用滚动视图	66
6.3.10	使用自动布局和边框	66
6.3.11	可视格式化语言	66
6.3.12	可视格式化语言的缺点	67
6.3.13	调试布局错误	68
6.4	小结	69
6.5	扩展阅读	69

第7章 更完善的自定义绘图	71
7.1 iOS的不同绘图系统	71
7.2 UIKit和视图绘图周期	72
7.3 视图绘制与视图布局	73
7.4 自定义视图绘制	74
7.4.1 通过UIKit绘图	74
7.4.2 路径	75
7.4.3 理解坐标系	77
7.4.4 重新调整大小以及内容模式	79
7.4.5 变形	80
7.4.6 通过Core Graphics进行绘制	82
7.4.7 混用UIKit与Core Graphics	85
7.4.8 管理图形上下文	85
7.5 优化UIView绘制	87
7.5.1 避免绘图	87
7.5.2 缓存与后台绘制	88
7.5.3 自定义绘图与预渲染	88
7.5.4 像素对齐与模糊文本	89
7.5.5 透明、不透明与隐藏	90
7.6 小结	90
7.7 扩展阅读	91
第8章 Core Animation	92
8.1 视图动画	92
8.2 管理用户交互	94
8.3 图层绘制	94
8.3.1 直接设置内容	96
8.3.2 实现display方法	97
8.3.3 自定义绘图	97
8.3.4 在自己的上下文中绘图	99
8.4 移动对象	99
8.4.1 隐式动画	100
8.4.2 显式动画	101
8.4.3 模型与表示	101
8.4.4 关于定时	103
8.5 三维动画	105
8.6 美化图层	108
8.7 用动作实现自动动画	108
8.8 为自定义属性添加动画	110
8.9 Core Animation与线程	111
8.10 小结	111
8.11 扩展阅读	111
第9章 多任务	113
9.1 多任务和运行循环简介	113
9.2 以操作为中心的多任务开发	114
9.3 用GCD实现多任务	118
9.3.1 分派队列简介	119
9.3.2 用分派屏障创建同步点	120
9.3.3 分派组	121
9.4 小结	121

9.5 扩展阅读	121
第三部分 选择工具	
第10章 创建 (Core) Foundation 框架	124
10.1 Core Foundation类型	124
10.2 命名和内存管理	125
10.3 分配器	126
10.4 内省	126
10.5 字符串和数据	127
10.5.1 常量字符串	127
10.5.2 创建字符串	128
10.5.3 转换为C字符串	129
10.5.4 其他字符串操作符	131
10.5.5 字符串的支持存储	131
10.5.6 CFData	132
10.6 容器类型	132
10.6.1 CFArray	133
10.6.2 CFDictionary	133
10.6.3 CFSet和CFBag	134
10.6.4 其他容器类型	134
10.6.5 回调函数	134
10.7 自由桥接	136
10.8 小结	139
10.9 扩展阅读	139
第11章 幕后制作：后台处理	140
11.1 后台运行最佳实践：能力越大责任 越大	140
11.2 iOS 7中后台运行的重要变化	142
11.3 用NSURLSession访问网络	142
11.3.1 会话配置	143
11.3.2 任务	143
11.3.3 后台传输	144
11.4 周期性拉取和自适应多任务	146
11.5 后台唤醒	146
11.6 状态恢复系统	147
11.6.1 测试状态恢复系统	147
11.6.2 选择性加入	148
11.6.3 应用启动过程的变化	149
11.6.4 状态恢复标识符	149
11.6.5 状态编码器与状态解码器	149
11.6.6 表视图和集合视图	153
11.7 小结	154
11.8 扩展阅读	154
第12章 使用REST服务	156
12.1 REST简介	157
12.2 选择数据交换格式	157
12.2.1 在iOS中解析XML	157
12.2.2 在iOS中解析JSON	158
12.2.3 XML与JSON	159

- 12.2.4 模型版本化 160
- 12.3 假想的Web服务 160
- 12.4 重要提醒 161
- 12.5 RESTfulEngine架构 (iHotelApp 示例代码) 161
 - 12.5.1 NSURLConnection与第三方框架 161
 - 12.5.2 创建RESTfulEngine 162
 - 12.5.3 使用访问令牌对API调用进行认证 165
 - 12.5.4 在RESTfulEngine.m中覆盖相关方法以添加自定义认证头部 165
 - 12.5.5 取消请求 166
 - 12.5.6 请求响应 166
 - 12.5.7 对JSON数据进行键值编码 167
 - 12.5.8 列表页面的JSON对象与详细页面的JSON对象 169
 - 12.5.9 嵌套JSON对象 169
 - 12.5.10 少即是多 171
 - 12.5.11 错误处理 171
 - 12.5.12 本地化 173
 - 12.5.13 使用分类处理其他格式 173
 - 12.5.14 在iOS中提升性能的小技巧 174
- 12.6 缓存 174
- 12.7 需要离线支持的原因 174
- 12.8 缓存策略 175
 - 12.8.1 存储缓存 175
 - 12.8.2 缓存版本和失效 178
- 12.9 数据模型缓存 178
- 12.10 缓存版本控制 182
- 12.11 创建内存缓存 183
 - 12.11.1 为AppCache设计内存缓存 184
 - 12.11.2 处理内存警告 185
 - 12.11.3 处理结束和进入后台通知 186
- 12.12 创建URL缓存 186
 - 12.12.1 过期模型 187
 - 12.12.2 验证模型 187
 - 12.12.3 示例 187
 - 12.12.4 用URL缓存来缓存图片 188
- 12.13 小结 188
- 12.14 扩展阅读 188
- 第13章 充分利用蓝牙设备 190
 - 13.1 蓝牙历史 190
 - 13.2 为什么选择低功耗蓝牙 191
 - 13.3 蓝牙SDK 191
 - 13.3.1 服务器 191

13.3.2	客户端	191	
13.4	类和协议	191	
13.5	使用蓝牙设备	192	
13.5.1	通过扫描寻找服务	192	
13.5.2	连接设备	194	
13.5.3	直接获取外围设备	194	
13.5.4	发现服务	194	
13.5.5	发现特性	195	
13.6	创建自己的外围设备	197	
13.6.1	广播服务	197	
13.6.2	常见场景	200	
13.7	在后台运行	200	
13.7.1	后台模式	200	
13.7.2	电量考虑	200	
13.7.3	状态保存和恢复	200	
13.8	小结	201	
13.9	扩展阅读	201	
第14章	通过安全服务巩固系统安全	203	
14.1	理解iOS沙盒	203	
14.2	保证网络通信的安全	204	
14.2.1	证书工作原理	205	
14.2.2	检验证书的有效性	207	
14.2.3	判断证书的可信度	210	
14.3	使用文件保护	211	
14.4	使用钥匙串	213	
14.5	使用加密	216	
14.5.1	AES概要	217	
14.5.2	使用PBKDF2将密码转换成密钥	217	
14.5.3	AES模式和填充	219	
14.5.4	初始化向量	220	
14.5.5	使用HMAC进行认证	221	
14.5.6	错误的密码	222	
14.5.7	组合使用加密和压缩	222	
14.6	小结	222	
14.7	扩展阅读	222	
第15章	在多个苹果平台和设备及64位体系结构上运行应用	224	
15.1	开发多平台应用	225	
15.1.1	可配置的目标设置：Base SDK和Deployment Target	225	
15.1.2	支持多个SDK时的注意事项：框架、类和方法	225	
15.1.3	检查框架、类和方法的可用性	227	
15.2	检测设备的功能	228	
15.2.1	检测设备及判断功能	228	
15.2.2	检测硬件和传感器	229	
15.3	应用内发送Email和短信	233	
15.4	支持新的4英寸设备族系	233	

15.4.1	Cocoa自动布局	235
15.4.2	代码中固化屏幕尺寸	235
15.4.3	iPhone 5s和新的64位指令集	235
15.5	向iOS 7迁移	236
15.5.1	自动布局	236
15.5.2	支持iOS 6	236
15.5.3	应用图标	237
15.5.4	无边界按钮	237
15.5.5	着色	237
15.5.6	图片更新	237
15.6	向64位体系结构迁移	238
15.6.1	数据溢出	238
15.6.2	序列化数据	239
15.6.3	针对64位体系结构的条件编译	239
15.7	UIRequiredDeviceCapabilities	239
15.8	小结	240
15.9	扩展阅读	240
第16章	国际化和本地化	242
16.1	什么是本地化	242
16.2	本地化字符串	243
16.3	对未本地化的字符串进行审查	244
16.4	格式化数字和日期	245
16.5	nib文件和Base Internationalization	248
16.6	本地化复杂字符串	248
16.7	小结	250
16.8	扩展阅读	251
第17章	调试	252
17.1	LLDB	252
17.2	使用LLDB进行调试	252
17.2.1	dSYM文件	253
17.2.2	符号化	254
17.3	断点	255
17.4	观察点	258
17.5	LLDB控制台	259
17.6	NSZombieEnabled标志	262
17.7	不同的崩溃类型	263
17.7.1	EXC_BAD_ACCESS	263
17.7.2	SIGSEGV	263
17.7.3	SIGBUS	264
17.7.4	SIGTRAP	264
17.7.5	EXC_ARITHMETIC	264
17.7.6	SIGILL	264
17.7.7	SIGABRT	264
17.7.8	看门狗超时	265
17.7.9	自定义错误信号处理程序	265
17.8	断言	265
17.9	异常	267
17.10	收集崩溃报告	268

17.11	第三方崩溃报告服务	269
17.12	小结	270
17.13	扩展阅读	270
第18章	性能调优	272
18.1	性能思维模式	272
18.1.1	指导方针一：产品是为了取悦用户才存在的	272
18.1.2	指导方针二：设备是为了方便用户而存在的	272
18.1.3	指导方针三：做到极致	272
18.1.4	指导方针四：用户的感知才是实际的	273
18.1.5	指导方针五：关注能带来大收益的方面	273
18.2	欢迎走入Instruments的世界	273
18.3	查找内存问题	275
18.4	查找CPU问题	279
18.4.1	Accelerate框架	282
18.4.2	GLKit	283
18.4.3	编译器优化	283
18.4.4	链接器优化	284
18.5	绘图性能	284
18.6	优化磁盘访问和网络访问	286
18.7	小结	286
18.8	扩展阅读	286
第四部分	超越极限	
第19章	近乎物理效果：UIKit动力学	290
19.1	动画类、行为和动力项	290
19.2	UIKit“物理”	291
19.3	内置行为	292
19.3.1	迅速移动	292
19.3.2	附着	292
19.3.3	推力	293
19.3.4	重力	294
19.3.5	碰撞	294
19.3.6	动力项	295
19.4	行为层次结构	295
19.5	自定义操作	295
19.6	实战：一个“撕开”视图	296
19.6.1	拖拽视图	296
19.6.2	撕开该视图	297
19.6.3	添加额外效果	300
19.7	多个动力学动画类	301
19.8	与UICollectionView交互	302
19.9	小结	305
19.10	扩展阅读	305
第20章	魔幻的自定义过渡	306
20.1	iOS 7中的自定义过渡	306
20.2	过渡协调器	307

20.3	集合视图和布局过渡	308
20.4	使用故事板和自定义联线的自定义视图控制器过渡	308
20.5	自定义视图控制器过渡：iOS 7风格	308
20.6	使用iOS 7 SDK的交互式自定义过渡	310
20.7	小结	312
20.8	扩展阅读	313
第21章	精妙的文本布局	314
21.1	理解富文本	314
21.1.1	字符与字形	314
21.1.2	理解字体	316
21.1.3	段落样式	316
21.2	属性化字符串	317
21.2.1	用字体描述符选择字体	318
21.2.2	设置段落样式	319
21.2.3	HTML	319
21.2.4	简化属性化字符串的使用	320
21.3	动态字体	321
21.4	Text Kit	322
21.4.1	Text Kit的组件	323
21.4.2	多容器布局	324
21.4.3	排除路径	325
21.4.4	继承文本容器	326
21.4.5	继承文本存储	327
21.4.6	继承布局管理器	331
21.4.7	针对字形的布局	334
21.5	Core Text	337
21.5.1	用CTFramesetter进行简单的布局	337
21.5.2	为非连续路径创建框架	338
21.5.3	排版器、文本行、连续文本和字形	340
21.6	小结	340
21.7	扩展阅读	341
第22章	Cocoa的大招：键值编码和观察	342
22.1	键值编码	342
22.1.1	用KVC赋值	344
22.1.2	用键路径遍历属性	345
22.1.3	KVC和容器类	345
22.1.4	KVC和字典	347
22.1.5	KVC和非对象	347
22.1.6	用KVC实现高阶消息传递	347
22.1.7	容器操作符	347
22.2	键值观察	348
22.2.1	KVO和容器类	350
22.2.2	KVO是如何实现的	351
22.3	KVO的权衡	351
22.4	小结	352

22.5	扩展阅读	353	
第23章	超越队列：GCD高级功能		354
23.1	信号量	354	
23.2	分派源	356	
23.3	定时器源	358	
23.4	单次分派	358	
23.5	队列关联数据	359	
23.6	分派数据和分派I/O	362	
23.7	小结	367	
23.8	扩展阅读	367	
第24章	深度解析Objective-C		368
24.1	理解类和对象	368	
24.2	使用方法和属性	370	
24.3	使用方法签名和调用	372	
24.4	消息传递如何工作	378	
24.4.1	动态实现	378	
24.4.2	快速转发	380	
24.4.3	普通转发	383	
24.4.4	转发失败	384	
24.4.5	各种版本的objc_msgSend	384	
24.5	方法混写	385	
24.6	ISA混写	387	
24.7	方法混写与ISA混写	388	
24.8	小结	389	
24.9	扩展阅读	389	

精彩短评

- 1、决定了，原版书买买买！
- 2、iOS开发真正进阶的东西，希望8快点出来，要不iOS9都出来的
- 3、我开始期待iOS 8的版本了。
- 4、好书！进阶必备呀
- 5、虽然对每个技术都只做了最简单的介绍，但是也算是进行了一些指引。
- 6、适合有基础的开发者，不错。
- 7、没读完，只看了前面3章，因为我觉得自己还没到看这本书的境界。初学者还是暂时不要看这本书，把基础打牢后再来看。
- 8、讲得比较全，但不太细。
- 9、本书开启了我对OC的全新认知
- 10、这本书完全读通感觉还是有一定难度的，细读了第一部分，粗读了剩下的。至少还需再读两遍。
- 11、读完第一遍，复习代码部分的时候再翻回来看
- 12、好书，进阶读

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