

《Swift与Cocoa框架开发》

图书基本信息

书名：《Swift与Cocoa框架开发》

13位ISBN编号：9787115391874

出版时间：2015-6

作者：[澳] Jonathon Manning,[澳] Paris Buttfield-Addison,[澳] Tim Nugent

页数：404

译者：贾洪峰

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.tushu111.com

内容概要

过阅读本书，你将能够：

了解OS X和iOS应用的生命周期

使用故事板设计自适应界面

探索图形系统，包括内置的2D和3D游戏框架

用AVFoundation显示视频和音频

用文件系统在本地存储数据，或者用iCloud在网络上存储数据

用表格视图和集合视图显示数据列表或数据集合

开发可供用户创建、编辑和处理文档的应用

使用MapKit、Core Location和Core Motion与现实世界交互

作者简介

作者简介：

Jonathon Manning

是澳大利亚独立游戏开发工作室Secret Lab的联合创始人,移动应用工程师、游戏设计师、程序员和计算学研究人员,从事过各种项目,曾为孩子们开发过iPad游戏,也开发过即时通信客户端。Twitter账号为@desplesda。

Paris Buttfield-Addison

也是Secret Lab的联合创始人,移动应用工程师、游戏设计师和计算学研究人员,致力于使技术变得简单又有趣。Paris拥有计算学博士学位。Twitter账号为@parisba。

Tim Nugent

是一位移动应用开发人员、游戏设计师、博士生、作家。大部分时间都用来设计和开发仅供自己娱乐的小应用和游戏。Twitter账号为@The_McJones。

书籍目录

前言	XIII
第1章 Cocoa开发工具	1
1.1 Mac和iOS开发者计划	1
1.1.1 注册开发者计划	2
1.1.2 下载Xcode	3
1.2 用Xcode创建自己的第一个项目	4
1.3 开发一个简单的Swift应用程序	11
1.3.1 设计界面	11
1.3.2 连接代码	13
1.4 使用iOS模拟器	14
1.5 用TestFlight测试iOS App	16
第2章 用Swift设计程序	17
2.1 Swift程序设计语言	17
2.2 playground	19
2.3 变量和常量	20
2.4 类型	21
2.4.1 元组	23
2.4.2 数组	23
2.4.3 字典	25
2.5 控制流	25
2.6 函数与闭包	29
2.6.1 将函数用作变量	32
2.6.2 闭包	34
2.7 对象	35
2.7.1 继承	36
2.7.2 初始化与反初始化	37
2.7.3 属性	38
2.7.4 协议	40
2.7.5 扩展	41
2.7.6 访问控制	43
2.7.7 运算符	44
2.7.8 泛型	45
2.8 与Objective-C的互操作	46
2.9 在同一项目中使用Objective-C和Swift	46
2.9.1 在Objective-C中使用Swift对象	46
2.9.2 在Swift中使用Objective-C	47
2.10 模块	48
2.11 内存管理	48
2.12 字符串	49
2.12.1 比较字符串	50
2.12.2 查找字符串	50
2.13 数据	50
2.13.1 从文件和URL加载数据	51
2.13.2 序列化与反序列化	51
2.14 Cocoa中的设计模式	52
2.14.1 模型-视图-控制器	52
2.14.2 委托	53

第3章 OS X和iOS上的应用程序	56
3.1 什么是应用程序	56
3.1.1 应用程序、框架、实用工具及其他	57
3.1.2 App的构成	58
3.1.3 用NSBundle在应用程序中查找资源	60
3.2 应用程序生命周期	61
3.2.1 OS X应用程序	61
3.2.2 iOS应用程序	62
3.3 应用程序沙盒	67
3.4 用NSNotification发送通知	70
第4章 图形用户界面	72
4.1 OS X和iOS中的界面	72
4.2 MVC和应用程序设计	73
4.3 nib文件和故事板	73
4.3.1 nib文件的结构	74
4.3.2 故事板	77
4.3.3 输出口和操作	77
4.3.4 如何加载nib文件和故事板	78
4.4 构建界面	79
4.5 构建具有nib和约束的App	81
4.6 iOS上的界面	84
4.7 UI Dynamics	87
4.7.1 UI和重力	87
4.7.2 吸附UI	88
4.8 Core Animation	89
4.8.1 层	90
4.8.2 动画	91
第5章 闭包和操作队列	94
5.1 Cocoa中的闭包	95
5.2 操作队列中的并发	96
5.3 操作队列和NSOperation	96
5.4 在操作队列中执行工作	97
5.5 融会贯通	98
第6章 在视图上绘制图形	103
6.1 如何绘制	103
6.2 像素网格	105
6.2.1 Retina显示屏	106
6.2.2 像素与屏幕点	107
6.3 在视图中绘制	107
6.3.1 框架矩形	107
6.3.2 边界矩形	108
6.4 创建自定义视图	109
6.4.1 用纯色填充	110
6.4.2 处理路径	111
6.4.3 创建自定义路径	112
6.4.4 多条子路径	114
6.4.5 阴影	115
6.4.6 渐变	119
6.4.7 变换	121

第7章	SpriteKit	123
7.1	SpriteKit的体系结构	123
7.2	制作使用SpriteKit的App	124
7.3	使用SpriteKit场景	125
7.4	SpriteKit节点	127
7.5	将精灵放在场景中	128
7.6	对触碰作出响应	129
7.7	使用纹理	130
7.8	纹理贴图集	131
7.9	使用文本	131
7.10	用操作实现内容的动画	133
7.11	使用形状节点	134
7.12	使用图像特效节点	135
7.13	向SpriteKit对象增加物理属性	137
7.14	向SpriteKit对象添加接合	138
7.15	SpriteKit场景照明	138
7.16	约束	139
7.17	在SpriteKit中使用阴影	140
7.18	使用SpriteKit编辑器	142
第8章	SceneKit	143
8.1	SceneKit结构	144
8.2	使用SceneKit	144
8.3	添加SceneKit视图	145
8.4	添加场景	146
8.5	添加照相机	146
8.6	添加3D对象	147
8.7	添加光源	149
8.8	为场景中的内容实现动画	150
8.9	创建文本几何体	151
8.10	使用材料	153
8.11	命中检测	157
8.12	约束	158
8.13	从COLLADA文件中加载数据	160
8.14	向场景中添加物理仿真	162
第9章	音频与视频	165
9.1	AV Foundation	165
9.2	用AVPlayer播放视频	166
9.2.1	AVPlayerLayer	167
9.2.2	融会贯通	167
9.2.3	AVKit	170
9.2.4	iOS上的AVKit	172
9.2.5	用AVAudioPlayer播放声音	174
9.3	语音合成	175
9.4	使用照片库	176
9.4.1	从相机采集照片和视频	176
9.4.2	开发照片应用程序	178
9.4.3	照片库	181
第10章	iCloud和数据存储	182
10.1	偏好设置	182

10.1.1	注册默认偏好设置	183
10.1.2	访问偏好设置	184
10.1.3	设定偏好设置	184
10.2	使用文件系统	184
10.2.1	使用NSFileManager	186
10.2.2	文件存储位置	189
10.3	使用沙盒	189
10.3.1	启用沙盒	190
10.3.2	打开和保存面板	190
10.3.3	安全范围内的书签	191
10.4	iCloud	192
10.5	iCloud存储什么	193
10.6	为iCloud进行设置	194
10.7	测试iCloud是否正常工作	194
10.8	存储设置	195
10.8.1	处理外部修改	196
10.8.2	iOS上的相应内容	197
10.9	iCloud存储	199
10.9.1	OS X上的iCloud存储	200
10.9.2	iOS上的iCloud存储	204
10.10	文档选取器	206
10.11	iCloud的最佳使用	210
第11章	Cocoa绑定	211
11.1	将视图绑定到模型	211
11.2	一个简单的绑定App	212
11.3	绑定到控制器	214
11.4	数组和对象控制器	216
11.5	一个更复杂的绑定App	216
第12章	表格视图和集合视图	223
12.1	数据源和委托	223
12.2	表格视图	224
12.2.1	iOS上的UITableView	224
12.2.2	OS X上的NSTableView	231
12.3	集合视图	236
第13章	基于文档的应用程序	240
13.1	NSDocument和UIDocument类	241
13.2	MVC 中的文档对象	241
13.2.1	文档的类型	241
13.2.2	文档的角色	242
13.3	OS X上基于文档的应用程序	243
13.3.1	自动保存与版本	243
13.3.2	用NSDocument表示文档	243
13.3.3	保存简单数据	244
13.3.4	保存更复杂的数据	246
13.4	iOS上基于文档的应用程序	250
第14章	联网	257
14.1	连接	257
14.1.1	NSURL	258
14.1.2	NSURLRequest	259

14.1.3	NSURLSession	259
14.1.4	NSURLResponse和NSHTTPURLResponse	260
14.2	开发联网应用程序	261
14.3	Bonjour服务的发现	262
14.4	Multipeer Connectivity	264
第15章	与现实世界互动	269
15.1	使用位置	269
15.1.1	位置硬件	270
15.1.2	Core Location框架	271
15.1.3	使用Core Location	272
15.2	地理编码	275
15.3	区域监测和iBeacon	278
15.4	位置与隐私	281
15.5	地图	281
15.5.1	使用地图	281
15.5.2	标记地图	282
15.5.3	地图与覆盖物	282
15.6	设备运动	284
15.6.1	使用Core Motion	285
15.6.2	使用内置高度计	288
15.6.3	使用计步器	289
15.7	打印文档	290
15.7.1	在OS X上打印	291
15.7.2	在iOS上打印	291
15.8	Game Controller	293
15.9	App Nap	295
15.10	用Touch ID验证	296
15.11	Handoff	300
第16章	EventKit	305
16.1	理解事件	305
16.2	访问事件存储库	306
16.3	访问日历	307
16.4	访问事件	307
16.5	处理事件	308
16.6	开发一个事件应用程序	310
16.7	用户隐私	314
第17章	Instruments和调试器	315
17.1	开始使用Instruments	316
17.1.1	Instruments界面	318
17.1.2	观察数据	318
17.1.3	从Library中添加Instruments	319
17.2	用Instruments解决问题	320
17.3	循环保留和漏洞	324
17.4	使用调试器	326
17.4.1	设置断点	326
17.4.2	查看内存内容	328
17.4.3	使用调试器控制台	329
17.5	视图调试	329
17.6	测试框架	331

17.6.1	编写测试	332
17.6.2	编写异步测试	333
17.6.3	性能测试块	334
17.7	调试仪表	334
17.8	性能优化	334
第18章	共享与通知	336
18.1	共享	336
18.2	在iOS上共享	339
18.3	在OS X上共享	341
18.4	通知	342
18.4.1	注册通知设置	342
18.4.2	推送通知	347
18.4.3	通知到达时会发生什么	347
18.5	发送推送通知	348
18.6	设置接收推送通知	349
18.7	接收推送通知	350
18.8	本地通知	352
第19章	非标准App	354
19.1	命令行工具	354
19.2	偏好设置窗格	355
19.2.1	偏好设置窗格如何工作	356
19.2.2	偏好设置域	356
19.2.3	生成示例偏好设置窗格	357
19.3	状态栏项目	359
19.4	多窗口iOS App	361
第20章	处理文本	364
20.1	国际化与本地化	364
20.1.1	字符串文件	364
20.1.2	创建一个示例本地化应用程序	365
20.2	用NSNumberFormatter设定数据格式	372
20.3	设定数字、长度、质量、能量和数据的格式	374
20.3.1	NSNumberFormatter	374
20.3.2	NSEnergyFormatter、NSMassFormatter 和NSLengthFormatter	375
20.3.3	NSByteCountFormatter	376
20.4	用NSDataDetector检测数据	377
20.5	TextKit	379
作者介绍		382
封面介绍		382

《Swift与Cocoa框架开发》

精彩短评

- 1、没时间细看，但粗略翻过感觉还是讲得很清楚。
- 2、蛮详细的，涵盖信息丰富。
- 3、走马观花几乎毫无用处 啥也没学到的看完了 就这样还看了一年。。太拖延了。。
- 4、太粗略简单了，通篇基本以文字形式告诉你该怎么做，简直了。。把它当成cocoa的中文入门文档就好了，效果还不如官方文档
- 5、持续学习中
- 6、稍微简单了些

章节试读

1、《Swift与Cocoa框架开发》的笔记-第74页

outlet和action在别的<iOS程序设计>一书里面被翻译成插座变量和动作链接，这本书翻译为出入口和操作。

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.tushu111.com