

# 《企业级iOS应用开发实战》

## 图书基本信息

书名：《企业级iOS应用开发实战》

13位ISBN编号：9787111404590

10位ISBN编号：7111404599

出版时间：2013-2-5

出版社：机械工业出版社华章公司

作者：杨宏焱

页数：399

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](http://www.tushu111.com)

## 前言

前言为什么写这本书随着我国3G网络和移动互联网的兴起，许多传统的企业应用正在从桌面向移动终端扩展，移动办公、移动营销、移动作业等需求日渐强烈。有迹象表明，传统的互联网正在向移动互联网发展。根据摩根士丹利发布的全球互联网发展趋势报告（Mary Meeker 2010）显示：全球互联网发展趋势正在由PC-Internet向Mobile-Internet转变，手机在某种意义上已经主导着互联网的发展，新兴的下一代互联网，即Mobile 2.0正在崛起，这完全得益于移动通信技术的迅猛发展。这不仅仅是一场由最新数码科技与网络技术导致的变革，还是传统企业应用从Internet向移动互联网转移的前提和诱因。与PC相比，移动终端的这种全新用户体验是不可替代的，在一定程度上吸引了人们从桌面向移动终端的转移。而且，移动互联网也凭借着其出色的业务吸引力和资费吸引力，成为人们生活中不可或缺的一部分。然而，机遇与挑战并存。对于企业而言，能否将自己的企业应用向移动互联网扩展，仍然存在着巨大的风险。诸如：用户体验改变、企业信息安全和企业机密泄露、移动应用开发中存在的技术风险等。以苹果iOS为代表的移动应用开发正方兴未艾。iPhone和iPad正式进入中国的时间其实还不到3年（iPhone于2010年7月正式在中国香港上市），国内开发者在苹果商店上淘金的时间比这要早些，但绝对不会超过4年。实际上，App Store 拥有的历史还不到5年（App Store正式上线时间是2008年7月11日）。所以说，iPhone 应用开发仍然有着无限的潜力，称为“历史”恐怕为时尚早。因此，作者选择了以iOS为目标平台的企业移动应用开发作为本书讲述的主题。作者于2009年起开始接触iOS开发。对于一个多年奋战在企业应用开发第一线的开发人员来说，iOS企业开发是一个全新的领域。完全陌生的Mac OS X操作系统，别扭的Xcode IDE和Interface Builder，古怪的iOS……由于不知道什么是开发证书和代码签名，甚至在第一次调试我的3.5英寸屏幕的iTouch时，都是充满了坎坷。当我历尽千辛万苦，终于逐渐步入iOS开发这座大门。然而，却又面临新的问题：“企业应用是否能向iOS平台进行迁移？”从我第一天接到任务起，这样的怀疑就在我心中存在。iOS实在是太封闭了，相对于Android这样的开放平台，iOS平台对企业开发人员的限制实在是太多。而且，App商店始终只是游戏开发者的天堂，90%以上的个人开发者把自己的目光盯在了游戏、娱乐等个人应用领域，企业应用根本无法登上App商店的大雅之堂。原因也很好理解，企业应用不会为苹果公司带来可观的利润分成，App商店的盈利模式是基于应用下载量的。一个企业应用会有多少用户？几百万？几千万？不，大多数企业应用的用户量不会超过5位数。没有庞大的用户群，就不会给App商店带来丰厚的利润分成。实际上，我第一次向App商店提交一个企业应用时，被无情地拒绝了。苹果公司给的理由很直白：“你的应用只针对有限的用户群”，换句话说“苹果将无利可图”。幸好苹果公司提供了“企业开发程序”（企业版IDP），虽然购买“企业开发程序”需要299美金一年，但对于一个真正决心将企业应用向iOS移动终端扩展的企业来说，还是负担得起的。“企业开发程序”不需要苹果公司审核，使用“企业开发程序”部署应用不需要经过App商店，企业可以任意分发给自己的用户，苹果公司也不会找你要一分钱。可以预料，在将来一段时间内，国内的iOS个人应用开发者将不断向企业开发领域转移。实际上，苹果商店中个人应用的数量已经饱和，开发者的生存空间将逐渐变得狭小。大量的同质竞争直接导致了App商店的生态环境恶化，同类应用竞争激烈。为了保持App商店的竞争力和盈利模式不趋于低质化，苹果公司今后对商店应用的审核将越来越趋于严格，开发者想在商店中获利和生存的难度将越来越高。国内的公司及个人开发者会逐渐将目光转移到位于App商店生态圈之外的企业应用，iOS企业应用将成为今后新的利润增长点。最近，企业移动应用开发出现了一些新的趋势。最新的企业移动应用，有从Native App（即本地代码）向云发展的趋势，比如HTML5、虚拟桌面。HTML5充分利用移动终端的浏览器（如Safari或IE）和网络连接能力，来访问企业服务，并实现“一次开发，跨平台共享”的目的。而虚拟桌面则利用“数据中心”进行桌面的扩展，将客户端的数据、资源和图像放到了“云”上，iOS客户端则通过网络访问个人桌面。虚拟桌面一般作为企业的“云计算”解决方案进行实施，市场上比较成熟的产品主要来自VMWare、Citrix、Microsoft和Oracle等几大厂商，它跟开发人员没有太大的关系。还有一种趋势就是“服务器配置+中间代码+本地代码”。开发人员在服务器上以配置的方式产生出中间代码，然后服务器将中间代码编译为多个平台的本地代码（iOS、Android、Sybian、Windows），然后分别部署，以此实现跨平台的目的。这些趋势的出现，从一定程度上试图解决当前本地代码开发（iOS开发、Android开发）的弊端，但效果还难以令人满意，比如都有性能下降、用户体验差、网络带宽占用大等缺点。因此，就目前来说，移动应用开发仍然是以本书介绍的本地代码开发为主流。本书特色本书是作者多年开发经验的总结，很多内容来自作者在CSDN上的博客，书中

不少内容是经验之谈。本书根据iOS操作系统更新频繁的实际情况，针对新的SDK版本进行了内容上的调整（本书内容适用于SDK 4.0~5.0，本书所有代码在Xcode4.3下编译通过）。在介绍每一种SDK框架的同时，注重扩展，在继承的基础上进行创新，而不是一味复制、粘贴代码。本书具有如下特点：主题明确，以“iOS”和“企业开发”为主题，但并没有将二者割裂开来，而是将二者紧密联系、互相呼应。首先由浅入深介绍了整个SDK框架层次，包括Objective-C语言简介、SDK的构成、Foundation框架、UIKit框架、QuartzCore、CoreAnimation以及其他第三方扩展框架，然后对在企业应用中一些需要特别讨论的方面（如安全、网络、APN、多线程等内容）进行专门的论述。撇开企业开发的特色不谈，本书也完全可以作为一本iOS开发的经典教材。理论和实践兼顾。许多iOS开发书籍，轻理论，重技术，往往只告诉你怎么做，而不告诉你为什么要这样做，难以让读者在理解的基础上加深记忆。而本书以理论为纲，以技术为体，从基本理论到具体使用的技术都一一道来，不仅告诉你怎么做，而且将每一种技术的来龙去脉阐述清楚。在讲解具体技术的同时，不时穿插着小的知识点，让读者进一步拓宽相关的背景知识。详细分析代码，实用性强。作为编程类书籍，免不了有大量的代码。但本书对多数代码都进行了阐释，重点内容还会有专门的标注，如“提示”、“注意”等，以提醒读者注意，或者及时回顾前面的知识点。本书中的每一个示例程序，都收录到本书的随书光盘中。所有的程序都经过作者认真调试，可以直接运行。合适阅读本书的人本书适用于以下读者：从未接触过Objective-C、从其他语言转向iOS开发、有一定面向对象编程基础的程序员。正准备转向企业移动应用开发的iOS应用程序开发人员。如何阅读本书这是一本讲述iOS和企业应用开发相结合的书，介绍如何在iOS上进行企业应用的开发及分发、部署。本书从一个企业应用开发者的角度出发，以实现企业移动办公和3G应用为宗旨，介绍如何充分发挥苹果新一代操作系统iOS的优势和iPhone手机的软、硬件特性将企业应用扩展到iOS平台。在最后一章以step by step的形式介绍了一个实战项目，以达到理论与实践结合的目的。本书也对苹果Cocoa框架和其他第三方开源框架进行了深入介绍。针对本书面对的两种主要读者，我们建议如下：对于本书第一类读者，即“从未接触过Objective-C、从其他语言转向iOS开发、有一定面向对象编程基础的程序员”，本书提供了一个快捷的Objective-C语言入门，以及一个简单易读而又务实详尽的iOS SDK入门教程；本书的全部章节都将有助于读者尽快对Objective-C及iOS SDK有一个全面的了解，并迅速跨入iOS开发的大门。对于本书第二类读者，即“正准备转向企业移动应用开发的iOS应用程序开发人员”，可以省略阅读本书部分章节，例如第2、3、4、5、6各章，但本书其他一些章节具备了良好的参考价值，例如：第10章以后的各章，在这些章节中，有部分内容是其他参考书中难以见到的，可以有选择地阅读相应章节。本书共分19章，主要内容如下：基础篇第1章介绍了企业应用的概念，什么是iOS企业应用，iOS企业应用的框架及构成，特别是对于苹果iOS企业证书申请和iOS企业应用程序的部署方式（In-House、Ad-Hoc、OTA）进行了详细的介绍。第2章介绍iOS SDK，包括其框架和构成。iOS SDK是iOS开发中最为重要的工具和武器，每个iOS开发人员都必须熟悉并深刻理解它。第3章介绍iOS开发语言Objective-C。对于没有接触过这种语言的读者，将在本章对Objective-C有一个全面的理解。本章从两个方面对Objective-C进行了介绍，即Objective-C的C语言特性和面向对象特性。也对Objective-C的一些现代语言特性，如块编程（函数式编程中的主要内容）、反射（运行时支持）和可变参数也进行了介绍，这些内容在其他书籍中是比较罕见的。第4章介绍Xcode IDE。从Xcode 4.0开始，苹果对其功能和界面进行了全新的设计，把Interface Builder完全整合到Xcode中，使程序员的开发效率更高。第5章单独对Xcode中的Interface Builder进行了进一步介绍，特别是Assistant Editor的出现，与之前的版本相比，大大简化了开发人员进行各种连接（IBOutlet和IBAction）的操作。第6章介绍UIKit以及UIKit中包含的一系列最基本的UI组件，此外，介绍了如何在UIKit的基础上进行扩充，创建自己的自定义组件库。企业应用篇第7章到第10章，依次从网络、XML/Json、数据存储、安全这几个方面进行介绍。这些内容中，有相当一部分是企业开发人员早已熟知的领域（如网络、XML/Json、数据存储和安全）。这些章节结合iOS自身的特点进行详细的阐述，包含安全沙箱、嵌入式数据库以及iOS安全框架等内容。第11章介绍Cocoa的多媒体、Quartz 2D和Core Animation框架。第12章介绍Cocoa Touch特有的多点触摸和手势识别。第13章介绍如何利用iPhone的多语言支持实现应用程序的国际化。第14章涉及两个方面：传统的线程编程和并行编程GCD（Grand Central Dispatch）。在企业应用中，免不了要使用多线程。前者是传统的异步编程技术，直接与操作系统底层的线程打交道；后者是iOS 4.0以后新的异步编程技术，以一种函数式编程的方式，达到让系统自动进行线程管理的目的，从而避开了线程编程的复杂性。第15章介绍通知、本地通知和远程通知。通知是多个对象间进行对话的机制，但耦合性低于直接的方法调用。本地通知和远程通知是两种不同的进程唤醒技术

，前者由系统来唤醒，后者通过RPC（Remote Process Calling）唤醒。第16章介绍开源框架Core Plot。Core Plot是著名的2D图形框架，用于绘制散点图、柱状图和饼图等图表。第17章针对iOS特有的硬件特性进行介绍，如通讯簿、相机、加速计和GPS。实战篇第18章，介绍“企业APN”在企业中的应用，以及使用“企业APN”网络对iOS客户端的一些特殊要求。该章实际上包含了一个实战项目，即一个简单的APN切换工具（同时也提供了简单的网络状态检测）。在这个实战项目中，涉及了广泛的内容和前面诸多章节中介绍的知识，诸如后台任务、配置描述文件、BSD Socket编程、网络检测、Safari阻塞和并行编程GCD。第19章以案例导航的方式介绍了一个实战项目，指导读者从用户的实际需求出发，结合本书中讲述过的理论知识和技术，开发一个完整的iOS邮件客户端，使读者对企业应用的开发有直观的认识。结语本书从开始选题、写作至最终定稿，总共花费了作者14个月以来所有的业余时间。在本书写作的过程中，得到了许多人的无私帮助和大力支持。首先要感谢的是吴怡编辑。她负责本书所有文字内容、图片及格式，她总是不厌其烦地向作者指出本书中的每一处错误。直至最终定稿前，她仍然和作者对书中的内容进行讨论，甚至是逐字逐句地讨论，以使本书不至于出现太多谬误或引发读者产生歧义。其次要感谢我的同事们。在他们身上，我学习到了许多。我在工作中取得的每一点进步，都离不开他们的支持和指导，他们敬业的态度和对我的无私帮助，是本书得以成书的动力。还要感谢我的家人。本书是在他们的关怀和支持下才得以面世的，尤其是我的妻子，因为她的理解和默默奉献，使作者从家庭琐事中解脱出来，全身心投入本书的写作当中。我要感谢始终关注作者博客、不断给作者以鼓励的网友们。虽然直至本书出书之时，我都向他们隐瞒了本书的消息，但他们留下的只言片语，仍然激励着我在知识的海洋中不断前行、探索和攀登。最后，感谢所有在本书写作过程中，给本书以参考的文献作者和论坛作者。本书参考了大量文献，尤其是苹果文档参考库、苹果开发者论坛和stackoverflow.com，它们对本书的写作起到了重要的作用。由于作者的时间、精力及自身水平有限，书中错误在所难免，欢迎广大读者一一指正。

# 《企业级iOS应用开发实战》

## 内容概要

本书内容全面，它不仅详细讲解了开发企业级iOS应用所需掌握的各项核心技术，以及各种工具和框架的用法，而且还系统讲解了企业级iOS应用开发的流程和方法；实战性强，不仅为各个知识点精心设计了能辅助读者理解的小案例，而且还有能指导读者进行完整实践的大案例，具备极强的可操作性。除此之外，本书还包含大量的开发技巧和最佳实践。

本书分为三部分：基础篇（1~6章），首先介绍了传统企业级应用与iOS企业级应用的区别、iOS企业级应用程序的架构以及发布方法，然后详细讲解了iOS的开发框架、Objective-C语法的核心要素、Xcode集成开发环境、Interface Builder和高级图形界面；核心技术篇（7~17章），系统深入地讲解了网络、XML和JSON、用户数据保存、安全、多媒体、绘图、动画、多点触摸和手势、GPS、重力感应、本地化、多线程、并行编程、通知、通讯簿等与企业级应用相关的核心技术特性，同时也讲解了开源框架CorePlot；实战篇（18~19章）以迭代的方式讲解了两个综合案例的完整实现过程，既融合了前面的理论知识，又展现了企业级iOS应用开发的流程和方法。

# 《企业级iOS应用开发实战》

## 作者简介

杨宏焱 资深软件开发工程师，毕业于英国格林威治大学，从业10余年，国内移动开发领域的先驱者之一，在iOS和Android开发领域积累了丰富的经验，完成了多个企业级移动项目的开发。此外，他还精通Java EE、SSH等Java企业级开发技术，以及Oracle和SQL Server等大型数据库的管理与开发。活跃于CSDN、CocoaChina、苹果开发者论坛、Stackoverflow等技术社区，是CSDN移动开发社区的博客专家，乐于分享，撰写和翻译了大量技术文章，深受广大网友欢迎，在社区有较高的知名度和影响力。

## 书籍目录

前言

基础篇

第1章 企业应用的话题 / 2

1.1 什么是企业应用 / 2

1.1.1 传统意义的企业应用 / 2

1.1.2 iOS 企业应用 / 3

1.2 iOS企业应用程序的架构 / 3

1.2.1 服务端 / 4

1.2.2 iOS 客户端 / 4

1.3 iOS企业应用程序的发布 / 5

1.3.1 iOS应用程序发布与App Store / 5

1.3.2 Ad-Hoc与In-House发布 / 6

1.3.3 OTA无线部署 / 21

第2章 iOS开发框架简介 / 24

2.1 苹果iOS 简介 / 24

2.2 iOS框架介绍 / 25

2.3 Cocoa Touch 框架简介 / 25

2.4 搭建iOS开发环境 / 27

2.4.1 安装Mac OS X操作系统 / 27

2.4.2 下载安装SDK / 33

2.5 写一个iPhone程序 / 33

2.6 在模拟器上运行应用程序 / 39

2.7 在 iPhone 上运行应用程序 / 39

第3章 Objective-C 语法简介 / 42

3.1 Objective-C的C语言特性 / 42

3.1.1 一个简单的 Hello World / 42

3.1.2 Objective-C是另一种C / 43

3.1.3 数据类型 / 44

3.1.4 常量、变量和宏 / 50

3.1.5 #include和#import / 51

3.1.6 函数 / 51

3.1.7 分支和循环 / 51

3.2 面向对象的C / 51

3.2.1 类和对象 / 51

3.2.2 消息机制 / 54

3.2.3 Objective-C 的内存管理 / 55

3.2.4 类别和协议 / 57

3.2.5 反射机制 / 59

3.2.6 谓词 / 62

3.3 MVC模式 / 65

3.4 KVO模型 / 65

3.4.1 注册KVO / 66

3.4.2 接收变更通知 / 67

3.4.3 发送变更通知 / 67

3.5 块编程 / 68

3.5.1 块的特点 / 68

3.5.2 Objective-C 中的块 / 69

- 3.6 可变参数 / 71
- 3.7 本章小结 / 73
- 第4章 Xcode集成开发环境 / 74
  - 4.1 创建第一个Xcode应用程序 / 74
  - 4.2 构成应用程序的那些东西 / 76
    - 4.2.1 Info.plist 和 pch 文件 / 76
    - 4.2.2 Xib 文件 / 77
    - 4.2.3 资源文件 / 77
    - 4.2.4 源代码文件 / 77
    - 4.2.5 项目和目标 / 77
    - 4.2.6 Frameworks / 80
    - 4.2.7 应用程序的文档目录和临时文件夹 / 81
  - 4.3 了解Xcode为我们做了些什么 / 83
    - 4.3.1 main.m / 83
    - 4.3.2 应用程序委托 / 84
  - 4.4 在Xcode中添加View Controller / 84
  - 4.5 在Xcode中添加框架 / 89
  - 4.6 Xcode 使用技巧 / 90
    - 4.6.1 自动完成 / 90
    - 4.6.2 查找和替换 / 91
    - 4.6.3 快速帮助 / 91
    - 4.6.4 快照 / 91
    - 4.6.5 书签 / 91
    - 4.6.6 使用导航条 / 92
  - 4.7 本章小结 / 92
- 第5章 Interface Builder / 93
  - 5.1 IB和xib、nib文件 / 93
  - 5.2 初识IB / 94
  - 5.3 使用IB创建图形界面 / 95
    - 5.3.1 控制器和视图 / 95
    - 5.3.2 基本控件介绍 / 99
  - 5.4 连接 / 100
    - 5.4.1 IBOutlet 连接 / 100
    - 5.4.2 IBAction 连接 / 102
    - 5.4.3 委托连接 / 103
    - 5.4.4 使用Assistant Editor创建连接 / 105
  - 5.5 本章小结 / 106
- 第6章 高级图形界面 / 107
  - 6.1 应用程序多视图的导航 / 107
    - 6.1.1 UITabBarController / 107
    - 6.1.2 UINavigationController / 110
    - 6.1.3 窗体导航应用实例 / 114
  - 6.2 表视图UITableViewController的应用及其扩展 / 116
    - 6.2.1 简单的表视图控制器 / 116
    - 6.2.2 UITableView的数据源和委托 / 117
    - 6.2.3 分组表视图 / 119
    - 6.2.4 可折叠的分组表视图 / 121
  - 6.3 扩展UIKit / 131
    - 6.3.1 扩展日期挑选控件 / 131



- 6.3.2 扩展单选按钮和复选按钮 / 133
- 6.3.3 扩展下拉列表框 / 135
- 6.3.4 封装自己的控件库 / 137
- 6.4 翻页控件和翻页控制器 / 142
  - 6.4.1 UIPageControl / 143
  - 6.4.2 UIPageViewController / 147
- 6.5 本章小结 / 152
- 企业应用篇
- 第7章 网络 / 154
  - 7.1 使用NSURLConnection获得网络数据 / 154
  - 7.2 使用NSOperation进行异步请求 / 158
  - 7.3 与网络相关的示例 / 163
  - 7.4 ASIHTTPRequest框架介绍 / 166
    - 7.4.1 发送同步请求 / 167
    - 7.4.2 发送异步请求 / 168
    - 7.4.3 文件上传 / 169
    - 7.4.4 文件下载 / 172
    - 7.4.5 Cookies和Sessions / 176
  - 7.5 编写自己的网络模块类 / 179
    - 7.5.1 PostRequest类 / 179
    - 7.5.2 NetworkModule类 / 181
    - 7.5.3 测试NetworkModule / 185
  - 7.6 本章小结 / 186
- 第8章 XML和Json / 188
  - 8.1 Cocoa与XML解析 / 188
    - 8.1.1 NSXMLParser / 188
    - 8.1.2 NSXMLParserDelegate / 189
  - 8.2 TBXML / 190
  - 8.3 libxml / 191
    - 8.3.1 在项目中使用libxml / 192
    - 8.3.2 libxml应用实例 / 192
  - 8.4 GDataXML / 202
  - 8.5 Json和SBJson / 218
    - 8.5.1 在项目使用SBJson / 218
    - 8.5.2 SBJson使用示例 / 218
  - 8.6 本章小结 / 219
- 第9章 保存用户数据 / 220
  - 9.1 文件的持久化 / 220
    - 9.1.1 保存到plist文件 / 220
    - 9.1.2 NSUserDefaults / 221
    - 9.1.3 归档 / 224
  - 9.2 数据库 / 226
    - 9.2.1 嵌入式数据库SQLite3 / 226
    - 9.2.2 使用 Core Data / 228
    - 9.2.3 使用PLDatabase访问数据库 / 232
  - 9.3 本章小结 / 236
- 第10章 安全 / 237
  - 10.1 iOS安全框架简介 / 237
    - 10.1.1 证书、密钥和信任服务 / 237

- 10.1.2 在iPhone中使用X.509证书 / 238
- 10.2 使用SSL和服务器通信 / 244
- 10.3 OpenSSL / 245
  - 10.3.1 在iOS中使用OpenSSL库 / 245
  - 10.3.2 OpenSSL应用实例--使用OpenSSL进行MD5加密 / 248
- 10.4 CommonCrypto / 250
- 10.5 本章小结 / 252
- 第11章 多媒体、绘图及动画 / 253
  - 11.1 播放视频 / 253
  - 11.2 播放音频 / 254
  - 11.3 Quartz 2D / 255
    - 11.3.1 图形上下文 / 255
    - 11.3.2 路径 / 256
    - 11.3.3 变换 / 257
    - 11.3.4 图案 / 261
    - 11.3.5 阴影 / 262
    - 11.3.6 渐变 / 263
    - 11.3.7 透明图层 / 264
    - 11.3.8 位图及遮罩 / 264
  - 11.4 Core Animation / 267
    - 11.4.1 隐式动画 / 267
    - 11.4.2 显式动画 / 268
  - 11.5 本章小结 / 269
- 第12章 多点触摸及手势 / 270
  - 12.1 手势识别器：UIGestureRecognizer 类 / 270
  - 12.2 创建手势识别器 / 272
  - 12.3 实现图片的拖动及缩放 / 276
  - 12.4 本章小结 / 279
- 第13章 本地化 / 280
  - 13.1 iPhone的本地化支持 / 280
    - 13.1.1 国家代码和语言代码 / 280
    - 13.1.2 本地化文件夹的匹配 / 281
  - 13.2 本地化应用程序 / 281
    - 13.2.1 使用NSLocalizedString本地化字符串 / 281
    - 13.2.2 本地化图像 / 285
    - 13.2.3 本地化xib文件 / 285
    - 13.2.4 本地化应用程序名称 / 285
  - 13.3 示例 / 285
  - 13.4 本章小结 / 289
- 第14章 iOS多线程和并行编程 / 290
  - 14.1 多线程 / 290
    - 14.1.1 NSThread / 291
    - 14.1.2 RunLoop / 293
  - 14.2 并行编程 / 296
    - 14.2.1 Dispatch Queue / 296
    - 14.2.2 将任务加入Dispatch Queue / 297
    - 14.2.3 Dispatch源 / 298
  - 14.3 后台任务 / 301
  - 14.4 本章小结 / 303

## 第15章 通知、本地通知和远程通知 / 304

### 15.1 通知 / 304

### 15.2 本地通知 / 307

### 15.3 远程通知 / 315

#### 15.3.1 Apple Push 简介 / 316

#### 15.3.2 准备使用APNs / 316

#### 15.3.3 准备接收推送通知 / 320

#### 15.3.4 创建 Push Notification Provider / 322

### 15.4 本章小结 / 325

## 第16章 开源框架Core Plot / 327

### 16.1 编译Core Plot框架 / 327

### 16.2 使用Core Plot SDK / 327

### 16.3 安装Core Plot帮助文档 / 328

### 16.4 图表的构成 / 329

### 16.5 类图 / 330

### 16.6 使用 Core Plot 绘制折线图 / 331

### 16.7 使用Core Plot绘制柱状图 / 335

#### 16.7.1 绘制基本的柱状图 / 335

#### 16.7.2 固定坐标轴 / 336

#### 16.7.3 显示数据点的值 / 338

#### 16.7.4 显示网格线 / 339

### 16.8 使用Core Plot绘制饼图 / 339

#### 16.8.1 饼图的绘制 / 340

#### 16.8.2 显示每个扇形的比例 / 341

#### 16.8.3 剥离扇形 / 341

#### 16.8.4 显示图例 / 342

#### 16.8.5 响应事件 / 343

### 16.9 自定义Core Plot主题 / 343

### 16.10 本章小结 / 346

## 第17章 通讯簿、GPS和重力感应 / 347

### 17.1 通讯簿 / 347

#### 17.1.1 Address Book UI / 347

#### 17.1.2 Address Book / 348

#### 17.1.3 联系人中文姓氏排序 / 350

### 17.2 GPS 和CoreLocation / 351

### 17.3 重力感应 / 353

### 17.4 地理编码 / 355

### 17.5 本章小结 / 356

## 实战篇

## 第18章 企业APN / 358

### 18.1 企业APN的建设 / 358

### 18.2 iPhone 与APN / 359

### 18.3 配置描述文件 / 360

### 18.4 在iPhone上实现一个HTTP服务器 / 362

### 18.5 后台任务与无限后台任务 / 365

### 18.6 实现APN 切换 / 368

### 18.7 检测网络状况 / 369

### 18.8 Safari阻塞 / 373

### 18.9 本章小结 / 377

第19章 iOS企业应用实战 / 378
19.1 应用场景与功能概述 / 378
19.2 应用程序架构 / 378
19.3 服务器端 / 378
19.3.1 环境搭建 / 378
19.3.2 实现登录接口 / 379
19.3.3 实现企业通讯簿接口 / 379
19.3.4 实现收件箱接口 / 380
19.3.5 实现附件上传接口 / 380
19.3.6 实现附件下载接口 / 380
19.4 iPhone 客户端 / 381
19.4.1 实现登录 / 381
19.4.2 查看收件箱 / 383
19.4.3 邮件浏览 / 387
19.4.4 新建邮件 / 389
19.4.5 正文输入界面 / 391
19.4.6 通讯簿 / 392
19.4.7 附件文件的上传 / 397
19.5 本章小结 / 399

## 章节摘录

版权页：插图：第10章 安全 随着第3代数字通信技术的发展，手机网络的成熟度及信号质量获得了明显提升。这直接导致移动应用种类从单纯的个人应用、游戏娱乐逐渐向企业应用转移。这些应用涵盖了多媒体业务、交互式数据业务、电子商务、互联网服务等多种信息服务，手机信息安全的问题也就随之而来，比如个人密码和商业机密的泄漏。因此，在iOS企业应用开发中，为了保障系统的安全，常采用密钥机制对网络接入进行认证和鉴权，并使用各种加密算法对传输数据进行加密，以及确保数据完整性。本章主要讨论iOS客户端的安全机制。首先介绍了iOS安全框架的相关概念，比如证书、密钥和信任服务。在苹果iOS和Mac OSx中，这些概念被集合到了钥匙串中。在此基础上，我们介绍了企业应用中常见的X.509标准数字证书以及应用。通过Cocoa的Security framework框架，我们实现了对自签名X.509证书的验证，从而演示了如何应用Security框架来使用苹果的证书、密钥和信任服务。并总结了Security框架的不足之处。Web应用中常使用SSL / TLS协议保证网络数据的传输安全。我们在第7章中介绍了ASIHTTPRequest框架，该框架对底层网络协议进行了封装，包括HTTP和HTTPS。最后，我们介绍了两个比较常见的安全算法库OpenSSL和CommonCrypto，并分别演示了如何利用这两个安全算法库实现了常见的MD5和DES加密。

### 10.1 iOS安全框架简介

关于苹果的安全框架，在苹果的文档中有详细的描述，其中两篇是我们必须阅读的：“Certificate, Key, and Trust Services Concepts”和“Certificate, Key, and Trust Services Programming Guide”。本节我们主要介绍第一篇文档的一些内容，关于苹果安全框架中的一些基本术语，如证书、密钥和信任的概念。

#### 10.1.1 证书、密钥和信任服务

证书（或称为数字证书）是用于校验证书发行者或持有者身份的数据集合。在网络中，要想识别一个人的身份不是一件容易的事情，要想在证书中实现这点，证书中必须包含大量的信息：证书是谁签发的？证书是发给谁用的？有效期（何时生效？何时过期？）证书所用的公钥。数字签名，用于表明证书签发者身份，并保证证书未被篡改。

# 《企业级iOS应用开发实战》

## 编辑推荐

《企业级iOS应用开发实战》内容全面，系统讲解开发企业级iOS应用所需掌握的各项核心技术，以及各种工具和框架的用法，包含大量技巧和最佳实践。实战性强，不仅为各个知识点精心设计了能辅助读者理解的小案例，而且还有能指导读者完整实践的大案例，具备极强的可操作性。

# 《企业级iOS应用开发实战》

## 精彩短评

- 1、技术更新太快，作者书中所讲的使用的类库，很多都已不推荐使用了！！！读者一定要注意。
- 2、书本还不错，就是电子书的排版不是很好
- 3、为缺少实践的iOS程序员提供阅历
- 4、还不错吧，内容挺全。
- 5、内容广泛，但在ios 6时代，某些理念略显守旧。out of box的软件开发标准和观念值得学习。
- 6、太不给力了，说的东西比较的没有，他这种说法。和我给你一些题目自己去查没多大区别。而且所包含的东西也不是现在的主流东西，不太实用。觉得有点不发算
- 7、书名很大气，但内容却是让人失望。顶多就是一个精简版的入门书籍！内容基于ios sdk 5.0和xcode 4.2p27 - p33在讲如何在虚拟上安装破解版的osx 10.6.5 - - 这也能放到书上？
- 8、对于IPHONE开发很适用，讲的不错

## 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](http://www.tushu111.com)