

《疯狂iOS讲义（下）——iPh》

图书基本信息

书名：《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发(含CD光盘1张)》

13位ISBN编号：9787121224379

10位ISBN编号：7121224372

出版时间：2014-3

出版社：电子工业出版社

作者：李刚 肖文吉,肖文吉

页数：628

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

《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》以iOS 7.0、Xcode 5.0为平台，全面介绍了iOS应用开发的高级知识。本书最后两章还通过3个实际的手游介绍了cocos2d框架的用法，也包括了手游开发中用到的瓦片地图、粒子效果和物理引擎等实用技术。《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》是《疯狂iOS讲义》下册，书中不包含Objective-C编程的基本语法、iOS应用开发的基础知识等内容。《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》内容包含多点触摸与手势检测、应用国际化、数据存储、SQLite数据库与Core Data、iOS多媒体开发、加速计和陀螺仪、多线程、网络编程、定位、地图、推送机制、iCloud服务等内容，《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》最后还通过疯狂打飞机、萌仙、愤怒的小鸟等实例介绍了cocos2d框架的功能和用法。读者在阅读本书之前，建议先掌握《疯狂iOS讲义》上册中的知识。

《疯狂iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》并不局限于介绍iOS编程的各种理论知识，而是从“项目驱动”的角度来讲解理论。全书一共包括近百个实例，这些示范性的实例既可帮读者更好地理解各知识点在实际开发中的应用，也可供读者在实际开发时作为参考，拿来就用。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iOS讲义（下）——iPhone/iPad高级应用与手游开发》为所有打算深入掌握iOS编程的读者而编写，适合各种层次的iOS学习者和开发者阅读，也适合作为大学教育、培训机构的iOS教材。但如果只是想简单涉猎iOS应用开发，则本书过于庞大，不适合阅读。

书籍目录

第1章 多点触摸与手势检测

- 1
 - 1.1 响应者链
 - 2
 - 1.2 响应触碰方法
 - 3
 - 1.3 使用手势处理器（UIGESTURERECOGNIZER）
 - 3
 - 1.3.1 使用UITAPGESTURERECOGNIZER处理点击手势
 - 4
 - 1.3.2 使用UIPINCHGESTURERECOGNIZER处理捏合手势
 - 6
 - 实例：通过捏合手势缩放图片
 - 7
 - 1.3.3 使用UIROTATIONGESTURERECOGNIZER处理旋转手势
 - 9
 - 实例：通过旋转手势旋转图片
 - 9
 - 1.3.4 使用UISWIPEGESTURERECOGNIZER处理轻扫手势
 - 10
 - 实例：贪食蛇
 - 12
 - 1.3.5 使用UIPANGESTURERECOGNIZER处理拖动手势
 - 18
 - 1.3.6 使用UILONGPRESSGESTURERECOGNIZER处理长按手势
 - 19
 - 实例：长按添加按钮
 - 20
 - 1.4 创建和使用自定义手势处理器
 - 21
 - 1.4.1 开发自定义手势处理器
 - 21
 - 1.4.2 使用自定义手势处理器
 - 23
 - 1.5 本章小结
 - 24
- ### 第2章 国际化
- 25
 - 2.1 IOS应用国际化的基础
 - 26
 - 2.1.1 IOS应用的国际化思路
 - 26
 - 2.1.2 OBJECTIVE-C国际化支持的语言和国家
 - 28
 - 2.2 国际化界面设计文件
 - 29
 - 2.3 国际化应用程序的显示名称

32	
2.4	国际化图片
34	
2.5	国际化文本
35	
2.6	本章小结
38	
第3章	IOS的数据存储与IO
39	
3.1	应用程序沙盒
40	
3.1.1	获取DOCUMENTS目录
41	
3.1.2	获取TMP目录
41	
3.1.3	文件保存策略思考
41	
3.2	应用程序参数与用户默认设置
42	
3.2.1	使用SETTINGS BUNDLE
42	
3.2.2	使用NSUSERDEFAULTS读取、保存应用程序参数
50	
3.3	属性列表
54	
实例：	备忘录
55	
3.4	对象归档和原生I/O API
58	
3.5	使用SQLITE 3数据库
58	
3.5.1	IOS的SQLITE编程
58	
3.5.2	创建数据库和表
63	
3.5.3	使用SQL语句执行查询
63	
实例：	英文生词本
64	
3.5.4	使用SQLITE3工具
67	
3.5.5	使用SQLITE MANAGER管理数据库
69	
3.6	使用CORE DATA框架
71	
3.6.1	CORE DATA简介
71	
3.6.2	初始化CORE DATA项目
73	

3.6.3 设计实体模型	76
3.6.4 使用CORE DATA实现数据的增、删、改、查	78
3.6.5 管理实体的关联关系	84
实例：图书管理系统	84
3.7 本章小结	95
第4章 多媒体应用开发	96
4.1 音频和视频的播放	97
4.1.1 使用SYSTEM SOUND SERVICES播放音效	97
4.1.2 使用AVAUDIOPLAYER播放音乐	98
4.1.3 使用MPMEDIAPICKERCONTROLLER选择系统音乐	102
实例：简单音乐播放器	103
4.1.4 使用MPMOVIEPLAYERCONTROLLER播放视频	106
4.2 使用AVAUDIORECORDER录制音频	108
4.3 拍照和录制视频	112
4.3.1 使用UIIMAGEPICKERCONTROLLER拍照和录制视频	112
4.3.2 使用AVFOUNDATION拍照和录制视频	116
实例：完全自定义的相机	118
4.4 使用AVFOUNDATION生成视频缩略图	135
4.5 本章小结	137
第5章 管理手机	138
5.1 使用ADDRESSBOOK管理联系人	139
5.1.1 删除联系人	142
5.1.2 添加联系人	144
5.1.3 修改联系人	147
5.2 使用ADDRESSBOOKUI管理联系人	

151	
5.2.1	使用ABNEWPERSONVIEWCONTROLLER添加联系人
153	
5.2.2	使用ABUNKNOWNPERSONVIEWCONTROLLER显示未知联系人
154	
5.2.3	使用ABPEOPLEPICKERNAVIGATIONCONTROLLER选择联系人
156	
5.2.4	使用ABPERSONVIEWCONTROLLER显示指定联系人
157	
5.3	使用UIAPPLICATION打电话、发短信
159	
5.4	使用MFMESSAGECOMPOSEVIEWCONTROLLER发短信
160	
5.5	使用MFMAILCOMPOSEVIEWCONTROLLER发送邮件
162	
5.6	本章小结
165	
第6章	加速计与陀螺仪
166	
6.1	IOS支持的加速计和陀螺仪
167	
6.1.1	IOS加速计和陀螺仪的理论基础
167	
6.1.2	基于代码块方式获取加速度数据、陀螺仪数据、磁场数据
168	
6.1.3	主动请求获取加速度数据、陀螺仪数据、磁场数据
172	
实例：	怪物足球
173	
6.2	感知设备移动
178	
实例：	水平仪
181	
6.3	IOS 7新增的计步器
184	
6.4	IOS 7新增的CMMOTIONACTIVITYMANAGER
186	
6.5	本章小结
188	
第7章	多线程
189	
7.1	线程概述
190	
7.1.1	线程和进程
190	
7.1.2	多线程的优势
191	
7.2	使用NSTHREAD实现多线程
192	

7.2.1 创建和启动线程	192
7.2.2 线程的状态	194
7.2.3 终止子线程	194
7.2.4 线程睡眠	195
实例：使用线程下载网络图片	196
7.2.5 改变线程优先级	197
7.3 线程同步与线程通信	199
7.3.1 线程安全问题	199
7.3.2 使用@SYNCHRONIZED实现同步	201
7.3.3 释放对同步监视器的锁定	203
7.3.4 同步锁（NSLOCK）	203
7.3.5 使用NSCONDITION控制线程通信	205
实例：生产者-消费者	205
7.4 使用GCD实现多线程	208
7.4.1 创建队列	209
7.4.2 异步提交任务	210
实例：使用GCD下载图片	212
7.4.3 同步提交任务	213
7.4.4 多次执行的任务	214
7.4.5 只执行一次的任务	215
7.5 后台运行	216
7.5.1 进入后台时释放内存	216
实例：疯狂飞机大战	216
7.5.2 进入后台时保存状态	223
7.5.3 请求更多的后台时间	

223	
7.6	使用NSOPERATION与NSOPERATIONQUEUE实现多线程
225	
7.6.1	使用NSINVOCAIONOPERATION和NSBLOCKOPERATION
226	
	实例：使用NSBLOCKOPERATION下载图片
226	
7.6.2	定义NSOPERATION子类
227	
7.7	本章小结
229	
第8章	IOS网络应用编程
230	
8.1	检测网络状态
231	
8.1.1	检查网络状态
231	
8.1.2	监听网络状态改变
234	
8.2	使用CFNETWORK实现TCP协议的通信
235	
8.2.1	IP地址与端口号
236	
8.2.2	TCP协议基础
236	
8.2.3	使用CF SOCKET实现TCP服务器端
237	
8.2.4	使用CF SOCKET实现TCP客户端
241	
	实例：网络聊天程序
244	
8.2.5	使用COCOAASYNC SOCKET实现TCP客户端
247	
8.3	使用NSURLCONNECTION
250	
8.3.1	使用NSURLCONNECTION从网络获取数据
250	
8.3.2	使用NSMUTABLEURLREQUEST向服务器发送数据
253	
8.4	XML解析
255	
8.4.1	DOM与SAX
255	
8.4.2	使用NSXMLPARSER解析XML文档
257	
8.4.3	使用LIBXML2解析XML文档
262	
8.4.4	使用GDATAXML解析XML文档
266	

8.4.5 使用GDATAXML生成、修改XML文档	268
8.5 JSON解析	271
8.5.1 JSON的基本知识	271
8.5.2 使用NSJSONSERIALIZATION处理JSON数据	274
8.5.3 使用SBJSON解析JSON数据	274
8.5.4 使用JSONKIT解析JSON数据	275
8.6 使用AFNETWORKING实现网络通信	280
8.6.1 提交GET请求与提交POST请求	280
实例：访问被保护资源	281
8.6.2 处理JSON或PLIST响应	284
8.6.3 处理XML响应	288
8.6.4 上传文件	290
8.7 使用ASIHTTPREQUEST框架实现网络编程	293
8.7.1 发送同步或异步的GET请求	293
8.7.2 使用代码块	296
8.7.3 使用NSOPERATIONQUEUE管理请求	297
8.7.4 发送请求参数和文件上传	299
实例：天气预报	300
8.8 本章小结	311
第9章 使用CORELOCATION定位	312
9.1 IOS的定位支持	313
9.1.1 GPS卫星定位	313
9.1.2 基站定位	314
9.1.3 WIFI定位	314
9.2 获取定位信息	

314	
9.2.1 获取位置信息	
315	
9.2.2 使用IOS模拟器模拟位置	
318	
9.2.3 监控行车速度和行车距离	
318	
9.3 方向监测	
320	
实例：指南针	
322	
9.4 区域监测	
323	
9.5 本章小结	
325	
第10章 使用MAPKIT开发地图服务	
326	
10.1 使用MAPKIT框架	
327	
10.1.1 使用MKMAPVIEW控件	
328	
10.1.2 指定地图显示中心和显示区域	
329	
10.1.3 使用IOS 7新增的MKMAPCAMERA	
332	
10.2 根据地址定位	
333	
10.2.1 地址解析与反向地址解析	
333	
10.2.2 根据地址定位	
337	
10.3 在地图上添加锚点	
340	
10.3.1 添加简单的锚点	
340	
10.3.2 添加自定义锚点	
343	
10.4 在地图上添加覆盖层	
345	
10.4.1 添加几何覆盖层	
346	
10.4.2 使用IOS 7新增的MKTILEOVERLAY覆盖层	
348	
10.5 使用IOS 7新增的MKDIRECTIONS获取导航路线	
350	
实例：行车导航仪	
351	
10.6 本章小结	
354	

第11章 推送机制

355

11.1 使用NSNOTIFICATIONCENTER通信

356

11.1.1 使用NSNOTIFICATIONCENTER监听系统组件的通知

358

11.1.2 使用NSNOTIFICATIONCENTER监听自定义通知

359

11.2 IOS本地通知

361

11.3 IOS远程推送通知

364

11.3.1 开发PUSH客户端应用

366

11.3.2 开发PUSH服务端程序

377

11.4 本章小结

381

第12章 ICLOUD服务与应用

382

12.1 ICLOUD入门

383

12.1.1 为应用开启ICLOUD服务

384

12.1.2 使用NSMETADATAQUERY查询文档

389

12.1.3 添加文档

393

12.1.4 编辑文档

395

12.1.5 删除文档

397

12.2 使用ICLOUD保存云端首选项

398

12.3 本章小结

401

第13章 使用COCOS2D开发2D游戏

402

13.1 COCOS2D简介

403

13.1.1 COCOS2D的特点

403

13.1.2 COCOS2D的主要功能

403

13.2 COCOS2D的下载与安装

404

13.2.1 下载COCOS2D

404

13.2.2 安装COCOS2D

405	
13.2.3	使用COCOS2D-IPHONE的帮助文档
405	
13.2.4	COCOS2D中内置的项
406	
13.3	创建COCOS2D项目
407	
13.3.1	HELLOWORLD COCOS2D项目
407	
13.3.2	COCOS2D项目如何支持ARC
408	
13.3.3	COCOS2D项目结构和代码分析
413	
13.4	CCNODE节点类
419	
13.4.1	CCNODE类的属性
419	
13.4.2	CCNode类的方法
420	
13.5	CCScene场景类
423	
13.5.1	CCTransitionScene 场景切换
423	
13.5.2	cocos2d支持的场景过渡效果
424	
13.6	CCLayer类
424	
13.6.1	CCLayer类的属性
425	
13.6.2	CCLayer类的常用方法
425	
13.6.3	CCLayer类的作用
425	
13.6.4	CCLayerColor类的属性和方法
425	
13.6.5	CCLayerGradient渐变色层类
426	
13.6.6	CCMenu菜单类
426	
13.7	CCDirector导演类
429	
13.7.1	CCDirector导演类的属性
430	
13.7.2	CCDirector导演类的方法
430	
13.8	CCTexture纹理类
431	
13.8.1	纹理的相关概念
431	

- 13.8.2 纹理相关的类
431
- 13.9 CCSprite精灵类
432
 - 13.9.1 CCSprite精灵类的属性
432
 - 13.9.2 CCSprite精灵类的方法
432
 - 13.9.3 CCSpriteFrame精灵帧
435
 - 13.9.4 CCSpriteFrameCache精灵帧缓存
436
 - 13.9.5 CCSpriteBatchNode精灵表单
436
 - 13.9.6 制作精灵表单
438
 - 13.9.7 精灵表单示例
440
- 13.10 cocos2d中的动作
442
 - 13.10.1 cocos2d中的动作类
443
 - 13.10.2 基本动作
444
 - 13.10.3 组合动作
453
 - 13.10.4 Ease动作
454
 - 13.10.5 延迟动作
456
 - 13.10.6 方法回调动作
456
 - 13.10.7 代码块调用动作
460
- 13.11 cocos2d中的动画
462
 - 13.11.1 cocos2d中动画相关的类
462
 - 13.11.2 简单动画效果
463
 - 13.11.3 使用精灵表单实现动画效果
464
- 13.12 cocos2d中的文本
466
 - 13.12.1 CCLabelTTF类
466
 - 13.12.2 CCLabelBMFont类
467
- 13.13 cocos2d中的声音

470	
13.13.1	SimpleAudioEngine
470	
13.13.2	游戏中的声音设置选项功能实现
474	
13.14	疯狂打飞机游戏
477	
13.14.1	开始前的准备工作
477	
13.14.2	添加游戏菜单项功能
478	
13.14.3	预加载游戏资源
480	
13.14.4	玩家飞机飞行效果
485	
13.14.5	玩家飞机Touch实现
487	
13.14.6	背景滚动效果
488	
13.14.7	添加敌机
491	
13.14.8	玩家飞机添加子弹并射击
494	
13.14.9	添加背景音乐
498	
13.14.10	添加游戏积分统计
498	
13.14.11	添加游戏大Boss
500	
13.15	本章小结
504	
第14章	粒子效果、瓦片地图和物理引擎
505	
14.1	粒子系统相关的类
506	
14.1.1	CCParticleSystem类
506	
14.1.2	CCParticleSystemQuad类
511	
14.1.3	CCParticleSystemBatchNode类
512	
14.2	cocos2d中内置的粒子系统
512	
14.2.1	使用cocos2d内置的粒子系统
513	
14.2.2	手动创建粒子系统类
514	
14.3	使用Particle Designer生成粒子效果
517	

14.3.1 Particle Designer粒子工具的使用

518

14.3.2 使用plist文件创建粒子系统

520

14.4 瓦片地图

520

14.4.1 下载和安装Tiled地图编辑器

521

14.4.2 使用Tiled绘制地图

522

14.5 Tiled地图相关的类

527

14.5.1 CCTMXTiledMap类

527

14.5.2 CCTMXLayer类

529

14.5.3 CCTMXObjectGroup类

530

14.6 在项目中使用时瓦片地图

530

14.7 真实手游：萌仙

535

14.7.1 设计地图场景

535

14.7.2 载入地图

535

14.7.3 地图的移动

537

14.7.4 物体遮挡效果

539

14.7.5 设置障碍物

542

14.7.6 寻路算法

544

14.7.7 随机出现怪物

549

14.7.8 玩家和怪物进行战斗

552

14.8 Box2D物理引擎

559

14.8.1 物理引擎概述

559

14.8.2 Box2D的核心概念

559

14.8.3 Box2D常用的属性和方法

562

14.8.4 Box2D模板项目HelloBox2D

563

14.8.5 HelloBox2D模板项目代码分析

565	
14.8.6	cocos2d和Box2D
573	
14.8.7	Box2D开发步骤
575	
14.9	开发Box2D项目
575	
14.10	愤怒的小鸟
581	
14.10.1	开始前的准备工作
581	
14.10.2	制作游戏启动画面
581	
14.10.3	进度条制作
582	
14.10.4	游戏中的粒子效果
585	
14.10.5	游戏选关操作
590	
14.10.6	设计关卡数据
594	
14.10.7	设计精灵类
596	
14.10.8	游戏主界面
601	
14.10.9	弹弓发射小鸟
604	
14.10.10	整合Box2D物理引擎
609	
14.10.11	游戏过关设计
613	
14.11	本章小结
616	

精彩短评

- 1、 适合入门，真正在实践中不大会用到。
- 2、
- 3、 一定要读的书，早些就买
- 4、 和上册一样，入门可以，实际应用真的没多大卵用
- 5、 一般

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