



随书赠送1CD，内含本书部分实例的源代码，读者在学习过程中可以随时调用、运行，也可以根据实际需要稍加改动，应用到自己的实际项目中

新闻出版总署
“盘配书”项目



iOS 开发 从入门到精通

张才千 郭毅鹏 李梓萌 编著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



随书赠送1CD，内含本书部分实例的源代码，读者在学习过程中可以随时调用、运行，也可以根据实际需要稍加改动，应用到自己的实际项目中



iOS 开发 从入门到精通

张才千 郭毅鹏 李梓萌 编著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

iOS 系统是一款功能强大的智能手机系统，凭借其硬件产品 iPhone 和 iPad 的强大的用户体验，一直位居智能手机操作系统排行榜中的前两位。

全书共 21 章，循序渐进地讲解了 iOS 7 系统的基本知识。本书从搭建开发环境讲起，依次讲解了 iOS 开发基础、编写 MVC 程序、Cocoa Touch、Xcode Interface Builder 界面开发、文本框和文本视图、按钮和标签、滑块/步进和图像、使用开关控件和分段控件、提醒和操作表、工具栏和选择器、表视图、活动指示器/进度条和检索条、导航控制和弹出框处理、图形/图像/图层和动画、定位处理、和互联网接轨、多点触摸和手势识别、地址簿/邮件和 Twitter、读写应用程序数据、开发通用的项目程序、公交路线查询系统等知识。其中几乎涵盖了 iOS 开发所需要的全部内容，所有用户都可以从本书中获得有帮助的知识。

本书内容言简意赅，讲解方法通俗易懂、详细，特别适合于初学者学习并消化，适合 iOS 初学者、iOS 爱好者、iPhone 开发人员、iPad 开发人员学习，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

本书配套 1 张 CD 光盘，其中包括书中部分实战演练的源代码。

图书在版编目 (CIP) 数据

iOS 开发从入门到精通 / 张才千, 郭毅鹏, 李梓萌编著. —北京:
北京希望电子出版社, 2014.8

ISBN 978-7-83002-147-4

I. ①i… II. ①张… ②郭… ③李… III. ①移动终端—应用程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 142383 号

出版: 北京希望电子出版社

封面: 深度文化

地址: 北京市海淀区上地 3 街 9 号

编辑: 刘秀青

金隅嘉华大厦 C 座 611

校对: 全 卫

邮编: 100085

开本: 787mm×1092mm 1/16

网址: www.bhp.com.cn

印张: 33.5

电话: 010-62978181 (总机) 转发行部

印数: 1-3000

010-82702675 (邮购)

字数: 774 千字

传真: 010-82702698

印刷: 北京昌联印刷有限公司

经销: 各地新华书店

版次: 2014 年 8 月 1 版 1 次印刷

定价: 69.80 元 (配 1 张 CD 光盘)



前言

2013年6月11日，在WWDC大会上，苹果公司发布iOS 7系统。全新的系统采用了一套全新的配色方案，整个界面有很明显的半透明果冻色，拨号、天气、日历、短信等几乎所有应用的交互界面都进行了重新设计，整体看起来更为动感、时尚。为了帮助读者迅速掌握iOS 7的开发知识，笔者在第一时间写作了本书。

追忆发展历程

iOS最早于2007年1月9日的苹果Macworld展览会上公布。市场显示，搭载iOS系统的iPhone手机仍然是当前最受欢迎的一款智能手机，搭载iOS系统的iPad仍然是当前最受欢迎的一款平板电脑。

2007年10月17日，苹果公司发布了第一个本地化iPhone应用程序开发包（SDK）。

2008年3月6日，苹果发布了第一个测试版开发包，并且将iPhone runs OS X改名为iPhone OS。

2008年9月，苹果公司将iPod Touch的系统也换成了iPhone OS。

2010年2月27日，苹果公司发布iPad，iPad同样搭载了iPhone OS。

2010年6月，苹果公司将iPhone OS改名为iOS，同时还获得了思科iOS的名称授权。

2010年第四季度，苹果公司的iOS占据了全球智能手机操作系统26%的市场份额。

2011年10月4日，苹果公司宣布iOS平台的应用程序已经突破50万个。

2012年2月，iOS平台应用总量达到552 247个，其中游戏应用最多，达到95 324个，比重为17.26%；书籍类以60 604个排在第二，比重为10.97%；娱乐应用排在第三，总量为56 998个，比重为10.32%。

2012年6月，苹果公司在 WWDC 2012 上推出了全新的iOS 6，提供了超过200项新功能。

本书的内容安排

全书共21章，循序渐进地讲解了iOS 7系统的基本知识。本书从搭建开发环境讲起，依次讲解了iOS开发基础、编写MVC程序、Cocoa Touch、Xcode Interface Builder界面开发、文本框和文本视图、按钮和标签、滑块/步进和图像、使用开关控件和分段控件、提醒和操作表、工具栏和选择器、表视图、活动指示器/进度条和检索条、导航控制和弹出框处理、图形/图像/图层和动画、定位处理、和互联网接轨、多点触摸和手势识别、地址簿/邮件和Twitter、读写应用程序数据、开发通用的项目程序、公交线路查询系统等知识。其中几乎涵盖了iOS开发所需要的全部内容，所有用户都可以从本书中获得有帮助的知识。全书内容言简意赅，讲解方法通俗易懂、详细，特别适合初学者学习并消化。

本书主要特色

本书内容十分丰富，实例内容覆盖全面。我们的目标是通过一本图书，提供多本图书的价

值，读者可以根据自己的需要有选择的阅读。在内容的编写上，本书具有以下特色。

(1) 结构合理

从用户的实际需要出发，科学安排知识结构，内容循序渐进，由浅入深，叙述清楚。全书详细地讲解了和iOS开发有关的所有知识点。

(2) 易学易懂

本书条理清晰、语言简洁，可帮助读者快速掌握每个知识点。读者既可以按照本书编排的章节顺序进行学习，也可以根据自己的需求对某一章节进行有针对性的学习。

(3) 实用性强

本书彻底摒弃枯燥的理论和简单的操作，注重实用性和可操作性，通过实例的实现过程，详细讲解各个知识点的基本知识。

(4) 内容全面

本书内容全面，无论是搭建开发环境，还是控件接口，以及网络、多媒体和动画，在本书中都能找到解决问题的答案。

本书由张才千、郭毅鹏、李梓萌编著，在编写过程中，还得到了田羽、熊斌、扶松柏、高羨明、于秀青、周秀、邓才兵、钟世礼、谭贞军、蔡野、罗红仙、王东华、王振丽、王教明、万春潮、郭慧玲、候恩静、陈可义、张玲玲、程娟、王文忠、陈强、何子夜、李天祥、周锐、黄斌、吴艳臣、邢辉、万泉、王永忠、于佳慧、纪宏志、刘书彤等人的帮助，在此一并表示感谢。书中的不足或错误之处，敬请读者批评指正。邮箱：bhpbangzhu@163.com。

编著者

Contents 目录



第1章 iOS开发基础

1.1 全新的iOS 7系统	2	1.5 熟悉Xcode集成环境	12
1.1.1 iOS发展史	2	1.5.1 创建一个Xcode项目并 启动模拟器	12
1.1.2 iOS 7的全新功能	2	1.5.2 Xcode集成开发环境简介	16
1.2 从iPhone到iPad	3	1.6 常用的第三方工具	29
1.2.1 让世界疯狂的iPhone	3	1.6.1 iPhone Simulator	29
1.2.2 改变世界的iPad	4	1.6.2 Interface Builder	31
1.3 开发前的准备——加入iOS开发团队	5	1.7 iOS的常用开发框架	31
1.4 安装Xcode	7	1.7.1 Foundation框架简介	32
1.4.1 Xcode概述	7	1.7.2 Cocoa框架简介	33
1.4.2 iOS SDK介绍	7		
1.4.3 下载并安装Xcode	9		

第2章 编写MVC程序

2.1 MVC模式基础	36	2.5 使用模板Single View Application	41
2.1.1 MVC的结构	36	2.5.1 创建项目	41
2.1.2 MVC的特点	36	2.5.2 规划变量和连接	47
2.2 Xcode中的MVC	37	2.5.3 设计界面	48
2.3 在Xcode中实现MVC	38	2.5.4 创建并连接输出和操作	50
2.3.1 Xcode视图	38	2.5.5 实现应用程序逻辑	52
2.3.2 Xcode视图控制器	38	2.5.6 生成应用程序	54
2.4 数据模型	40		

第3章 Cocoa Touch

3.1 Cocoa Touch基础	56	3.3.3 Core Data (数据处理) 框架	66
3.1.1 Cocoa Touch概述	56	3.4 iOS程序的生命周期	66
3.1.2 Cocoa Touch中的框架	56	3.4.1 iOS程序生命周期的原理	66
3.1.3 Cocoa Touch的优势	57	3.4.2 UIViewController的生命周期	68
3.2 iPhone的技术层	57	3.5 Cocoa中的类	69
3.2.1 Cocoa Touch 层	58	3.5.1 核心类	69
3.2.2 多媒体层	62	3.5.2 数据类型类	71
3.2.3 核心服务层	63	3.5.3 UI界面类	72
3.2.4 核心OS层	64	3.6 国际化	74
3.3 Cocoa Touch中的框架	64	3.7 使用Xcode学习iOS框架	75
3.3.1 Core Animation (图形处理) 框架	64	3.7.1 使用Xcode文档	75
3.3.2 Core Audio (多媒体处理) 框架	65	3.7.2 快速帮助	76

第4章 Xcode Interface Builder界面开发

4.1 Interface Builder基础	80	4.4.3 使用IB布局工具	87
4.1.1 Interface Builder的作用	80	4.5 定制界面外观	90
4.1.2 Interface Builder的新特色	80	4.5.1 使用属性检查器	90
4.2 Interface Builder采用的方法	82	4.5.2 设置辅助功能属性	91
4.3 Interface Builder的故事板	83	4.5.3 测试界面	92
4.3.1 推出的背景	83	4.6 将界面连接到代码	93
4.3.2 故事板的文档大纲	84	4.6.1 打开项目	93
4.3.3 文档大纲的区域对象	85	4.6.2 输出口和操作	94
4.4 创建一个界面	85	4.6.3 创建到输出口的连接	94
4.4.1 对象库	86	4.6.4 创建到操作的连接	97
4.4.2 将对象加入到视图中	87		

第5章 文本框和文本视图

5.1 文本框 (UITextField)	100	5.1.6 实战演练——为文本输入框设置背景图片	105
5.1.1 文本框基础	100	5.2 文本视图 (UITextView)	106
5.1.2 实战演练——在屏幕中显示一个文本输入框	100	5.2.1 文本视图基础	106
5.1.3 实战演练——设置文本输入框的边框线样式	101	5.2.2 实战演练——在屏幕中换行显示文本	107
5.1.4 实战演练——设置文本输入框的字体和颜色	103	5.2.3 实战演练——在屏幕中显示可编辑的文本	108
5.1.5 实战演练——在文本输入框中设置一个清空按钮	104	5.2.4 实战演练——设置屏幕中文本的对齐方式	111

第6章 按钮和标签

6.1 标签 (UILabel)	115	6.2 按钮 (UIButton)	121
6.1.1 标签 (UILabel) 的属性	115	6.2.1 按钮基础	121
6.1.2 实战演练——使用标签 (UILabel) 显示一段文本	115	6.2.2 实战演练——按下按钮后触发一个事件	122
6.1.3 实战演练——在屏幕中显示指定字体和指定大小的文本	119	6.2.3 实战演练——在屏幕中显示不同的按钮	123
6.1.4 实战演练——设置屏幕中文本的对齐方式	120		

第7章 滑块、步进和图像

7.1 滑块控件 (UISlider)	127	7.1.2 实战演练——滑动滑块时显示对应的值	128
7.1.1 使用UISlider控件的基本方法	127		



iOS

开发从入门到精通

7.1.3 实战演练——滑动滑块控制 文字的大小.....	130
7.2 步进控件 (UIStepper)	131
7.3 图像视图控件 (UIImageView)	132
7.3.1 UIImageView的常用 操作.....	132

7.3.2 实战演练——在屏幕中显示 图像.....	136
7.3.3 实战演练——在屏幕中绘制 一幅图像.....	137
7.3.4 实战演练——在屏幕中绘图 时设置透明度.....	138

第8章 使用开关控件和分段控件

8.1 开关控件 (UISwitch)	143
8.1.1 开关控件基础.....	143
8.1.2 实战演练——改变UISwitch的 文本和颜色.....	143
8.1.3 实战演练——显示具有开关 状态的开关.....	146
8.1.4 实战演练——联合使用 UISlider与UISwitch控件.....	148
8.2 分段控件.....	150

8.2.1 分段控件的属性和方法.....	151
8.2.2 实战演练——使用 UISegmentedControl控件.....	153
8.2.3 实战演练——选择一个分段卡 后可以改变屏幕的背景颜色.....	157
8.2.4 实战演练——设置分段卡的 显示样式.....	158
8.2.5 实战演练——设置不显示分 段卡的选择状态.....	159

第9章 提醒和操作表

9.1 提醒视图 (UIAlertView)	162
9.1.1 UIAlertView基础.....	162
9.1.2 不同的提醒效果.....	166
9.1.3 实战演练——实现一个自定义 提醒对话框.....	168

9.2 操作表 (UIActionSheet)	171
9.2.1 操作表的基本用法.....	172
9.2.2 响应操作表.....	173
9.2.3 使用UIActionSheet的流程.....	174



第10章 工具栏和选择器

10.1 工具栏 (UIToolbar)	178
10.1.1 工具栏基础	178
10.1.2 修改UIToolBar的背景颜色	179
10.1.3 实战演练——联合使用 UIToolBar和UIView	180
10.1.4 实战演练——分别实现一个 播放、暂停按钮	182
10.2 选择器视图 (UIPickerView)	185
10.2.1 选择器视图基础	186

10.2.2 实战演练——实现两个 UIPickerView控件间的数据 依赖	188
---	-----

10.3 日期选择器 (UIDatePicker)	193
10.3.1 UIDatePicker基础	193
10.3.2 实战演练——使用 UIDatePicker	196
10.3.3 实战演练——实现一个日期 选择器	199

第11章 表视图 (UITableView)

11.1 表视图基础	208
11.1.1 表视图的外观	208
11.1.2 表单元格	208
11.1.3 添加表视图	209
11.1.4 UITableView详解	212
11.2 实战演练	216

11.2.1 实战演练——拆分表视图	216
11.2.2 实战演练——列表显示18条 数据	219
11.2.3 实战演练——分段显示列表 中的数据	221
11.2.4 实战演练——删除单元格	223

第12章 活动指示器、进度条和检索条

12.1 活动指示器 (UIActivityIndicatorView)	227
12.1.1 活动指示器基础	227

12.1.2 实战演练——实现一个播放器 的活动指示器	227
--------------------------------------	-----

12.2 进度条 (UIProgressView)	230
---------------------------------	-----



12.2.1	进度条基础	230
12.2.2	实战演练——实现一个蓝色 进度条效果	230
12.3	检索条 (UISearchBar)	232
12.3.1	检索条基础	232
12.3.2	实战演练——在屏幕中实现 一个检索框效果	233
12.3.3	实战演练——实现一个实时 显示检索框效果	234
12.3.4	实战演练——设置检索框的 背景颜色	236
12.3.5	实战演练——在检索框中添 加一个书签按钮	237

第13章 导航控制和弹出框处理

13.1	视图控制器 (UIViewController) ...	241
13.1.1	UIViewController基础	241
13.1.2	实战演练——实现不同界面 之间的跳转处理	241
13.2	导航控制器 (UINavigationController)	244
13.2.1	导航栏、导航项和栏按钮项 ...	244
13.2.2	UINavigationController详解	245
13.2.3	在故事板中使用导航控制器 ...	248
13.2.4	使用 UINavigationController 的流程	250
13.2.5	实战演练——实现不同视图 的切换	250
13.3	选项卡栏控制器 (UITabBarController)	255
13.3.1	选项卡栏和选项卡栏项	255
13.3.2	在选项卡栏控制器管理的场 景之间共享数据	258
13.3.3	UITabBarController使用详解 ...	258
13.3.4	实战演练——实现不同场景 的切换	261
13.4	多场景故事板	265
13.4.1	多场景故事板基础	266
13.4.2	创建多场景项目	266
13.4.3	实战演练——使用第二个视图 来编辑第一个视图中的信息 ...	272
13.5	iPad弹出框	277
13.5.1	创建弹出框	278
13.5.2	创建弹出切换	278
13.5.3	手工显示弹出框	280
13.5.4	响应用户关闭弹出框	280
13.5.5	以编程方式创建并显示 弹出框	281
13.5.6	实战演练——使用弹出框 更新内容	283
13.6	分割视图控制器	286
13.6.1	分割视图控制器基础	287
13.6.2	使用表视图	288

第14章 图形、图像、图层和动画

- 14.1 图形处理..... 296
 - 14.1.1 iOS的绘图机制..... 296
 - 14.1.2 实战演练——在屏幕中绘制一个三角形..... 297
- 14.2 图像处理..... 300
 - 14.2.1 实战演练——实现颜色选择器/调色板功能..... 300
 - 14.2.2 实战演练——实现滑动颜色选择器/调色板功能..... 302
- 14.3 图层..... 306
 - 14.3.1 图层基础..... 306
 - 14.3.2 实战演练——在屏幕中实现3个重叠的矩形..... 307
 - 14.3.3 实战演练——实现图层的变换..... 308
- 14.4 实现动画效果..... 312
 - 14.4.1 UIImageView动画..... 312
 - 14.4.2 视图动画UIView..... 313
 - 14.4.3 Core Animation详解..... 317
 - 14.4.4 实战演练——实现“烟花”效果..... 320
- 14.5 访问声音服务..... 322
 - 14.5.1 声音服务基础..... 323
 - 14.5.2 实战演练——播放声音文件..... 324
- 14.6 提醒和震动..... 329
 - 14.6.1 播放提醒音..... 330
 - 14.6.2 实战演练——实现iOS的提醒功能..... 330

第15章 定位处理

- 15.1 Core Location框架..... 342
 - 15.1.1 Core Location基础..... 342
 - 15.1.2 使用流程..... 342
- 15.2 获取位置..... 345
 - 15.2.1 位置管理器委托..... 345
 - 15.2.2 处理定位错误..... 346
 - 15.2.3 位置精度和更新过滤器..... 347
 - 15.2.4 获取航向..... 348
- 15.3 地图功能..... 349
 - 15.3.1 Map Kit基础..... 349
 - 15.3.2 为地图添加标注..... 350
- 15.4 实战演练——创建一个支持定位的应用程序..... 351
 - 15.4.1 创建项目..... 352
 - 15.4.2 设计视图..... 353
 - 15.4.3 创建并连接输出口..... 354
 - 15.4.4 实现应用程序逻辑..... 355
 - 15.4.5 生成应用程序..... 357

第16章 和互联网接轨

16.1 UIWebView控件	359	Word和JPEG图片	364
16.2 实战演练——显示指定的网页	359	16.5 实战演练——在网页中加载	
16.3 实战演练——控制屏幕中的		HTML代码	366
网页	361	16.6 实战演练——在网页中实现	
16.4 实战演练——加载显示PDF、		触摸处理	368

第17章 多点触摸和手势识别

17.1 多点触摸和手势识别		17.2.3 实战演练——同时滑动屏幕	
基础	374	中的两个滑块	381
17.2 触摸处理	374	17.3 手势处理	382
17.2.1 触摸事件和视图	375	17.3.1 手势处理基础	382
17.2.2 实战演练——触摸屏幕中的		17.3.2 实战演练——实现一个手势	
按钮	379	识别器	386

第18章 地址簿、邮件和Twitter

18.1 地址簿	396	18.4.2 设计界面	401
18.1.1 框架Address Book UI	396	18.4.3 创建并连接输出口和操作	402
18.1.2 框架Address Book	397	18.4.4 实现地址簿逻辑	403
18.2 电子邮件	398	18.4.5 实现地图逻辑	405
18.3 使用Twitter发送推特信息	399	18.4.6 实现电子邮件逻辑	407
18.4 实战演练——联合使用地址簿、		18.4.7 实现Twitter逻辑	408
电子邮件、Twitter和地图	400	18.4.8 生成应用程序	409
18.4.1 创建项目	401		



第19章 读写应用程序数据

- 19.1 iOS应用程序和数据存储 411
- 19.2 用户默认设置 411
- 19.3 设置束 412
 - 19.3.1 设置束基础 413
 - 19.3.2 实战演练——通过隐式首选项实现一个手电筒程序 414
- 19.4 直接访问文件系统 418
 - 19.4.1 应用程序数据的存储位置 419
 - 19.4.2 获取文件路径 419
 - 19.4.3 读写数据 420
 - 19.4.4 读取和写入文件 421
 - 19.4.5 通过plist文件存取文件 422
 - 19.4.6 保存和读取文件 424
 - 19.4.7 文件共享和文件类型 425
 - 19.4.8 传递一个文档 425
 - 19.4.9 实战演练——实现一个收集用户信息的程序 426
- 19.5 iCloud存储 431
- 19.6 使用SQLite3存储和读取数据 432

第20章 开发通用的项目程序

- 20.1 开发通用应用程序 439
 - 20.1.1 图标文件 440
 - 20.1.2 启动图像 441
- 20.2 实战演练——使用通用程序模板创建通用应用程序 441
 - 20.2.1 创建项目 441
 - 20.2.2 设计界面 442
 - 20.2.3 创建并连接输出口 443
 - 20.2.4 实现应用程序逻辑 443
- 20.3 实战演练——使用视图控制器 444
 - 20.3.1 创建项目 445
 - 20.3.2 设计界面 446
 - 20.3.3 创建并连接输出口 446
 - 20.3.4 实现应用程序逻辑 447
 - 20.3.5 生成应用程序 447
- 20.4 实战演练——使用多个目标 448
 - 20.4.1 将iPhone目标转换为iPad目标 448
 - 20.4.2 将iPad目标转换为iPhone目标 449
- 20.5 实战演练——创建基于“主-从”视图的应用程序 449
 - 20.5.1 创建项目 450
 - 20.5.2 调整iPad界面 451
 - 20.5.3 调整iPhone界面 452
 - 20.5.4 实现应用程序数据源 453
 - 20.5.5 实现主视图控制器 456
 - 20.5.6 实现细节视图控制器 458
 - 20.5.7 生成应用程序 459

第21章 公交线路查询系统

21.1	系统介绍.....	461	21.4	收藏历史.....	493
21.2	系统主界面.....	461	21.5	地图信息.....	501
21.2.1	线路查询视图.....	462	21.5.1	地图主视图.....	501
21.2.2	线路详情模块.....	467	21.5.2	Web地图视图.....	504
21.2.3	线路中某站详情.....	472	21.6	系统设置.....	506
21.3	站站查询.....	478	21.6.1	主视图.....	506
21.3.1	站站查询主视图.....	479	21.6.2	当前城市视图.....	514
21.3.2	站站查询详情视图.....	490	21.6.3	数据下载视图.....	518



iOS

开发从入门到精通



第 1 章

iOS开发基础

iOS是一款强大的智能手机操作系统，被广泛地应用于iPhone、iPad和iTouch等苹果公司的系列产品设备中。iOS通过这些移动设备，向用户展示了一个多点触摸界面、可始终在线、视频以及众多内置传感器的界面。现当今市面应用中，最新的、最流行的版本是iOS 7。本章将带领读者一起来认识iOS这款神奇的系统，为后面知识的学习打下基础。



Mac (苹果公司) iOS是由苹果公司开发的手持设备操作系统,最早于2007年1月9日的Macworld大会上公布这个系统。iOS最初是设计给iPhone使用的,后来陆续套用到iPod Touch、iPad以及Apple TV等苹果产品上。iOS与苹果的Mac OS X操作系统一样,本来这个系统名为iPhone OS,直到2010年6月7日WWDC大会上宣布改名为iOS。截至2013年12月,根据Canalys的数据显示,iOS已经占据了全球智能手机系统市场份额的37%,在美国的市场占有率为45%。

1.1.1 iOS发展史

iOS最早于2007年1月9日的苹果Macworld展览会上公布,随后于同年的6月发布第一版iOS操作系统,当初的名称为“iPhone运行OS X”。当时的苹果公司CEO史蒂夫·乔布斯先生说服了各大软件公司以及开发者先搭建低成本的网络应用程序(WEB APP),这样可以使得它们能像iPhone的本地化程序一样来测试“iPhone运行OS X”平台。

2007年10月17日,苹果公司发布了第一个本地化iPhone应用程序开发包(SDK)。

2008年3月6日,苹果发布了第一个测试版开发包,并且将iPhone runs OS X改名为iPhone OS。

2008年9月,苹果公司将iPod Touch的系统也换成了iPhone OS。

2010年2月27日,苹果公司发布iPad,iPad同样搭载了iPhone OS。

2010年6月,苹果公司将iPhone OS改名为iOS,同时还获得了思科iOS的名称授权。

2010年第四季度,苹果公司的iOS占据了全球智能手机操作系统26%的市场份额。

2011年10月4日,苹果公司宣布iOS平台的应用程序已经突破50万个。

2012年2月,iOS应用总量达到552 247个,其中游戏应用最多,达到95 324个,比重为17.26%;书籍类以60 604个排在第二,比重为10.97%;娱乐应用排在第三,总量为56 998个,比重为10.32%。

2012年6月,苹果公司在WWDC 2012上推出了全新的iOS 6,提供了超过200项新功能。

2013年6月11日,在WWDC大会上苹果公司发布iOS 7系统。全新的系统采用了一套全新的配色方案,整个界面有很明显的半透明果冻色,拨号、天气、日历、短信等几乎所有应用的交互界面都进行了重新设计,整体看来更为动感、时尚。全新的iOS 7系统,可应用在iPhone 4及以上机型中。

1.1.2 iOS 7的全新功能

iOS 7发布后让人有眼前一亮的感觉,由于新系统加入了大量的3D效果,加之部分功能全部采用了悬浮式半透明结构设计,这让iOS 7看起来既有科技感又清新。

除了全新的扁平化界面外,苹果还重新设计了iOS 7的控制中心,并且新系统支持真正的多任务(卡片式),同时加入了不少手势操作功能。下面就来看看iOS 7的新功能吧。

- iOS 7增加了AirDrop功能,iOS用户可以在多台设备之间分享文件,操作也非常简单,选中相关文件发送给网内指定的人即可,不过该功能的设备只支持iPhone 5、iPad 4、iPad Mini以及iPod Touch 5。
- iOS 7中的Siri除了换上新的界面外,还支持车载导航设备(可以在汽车显示屏当中查