

如果你觉得**只会设计网站**已经弱爆了，
不如跟着这本书，学习如何**创建自己的iOS应用程序**。

New
Riders

iOS应用开发指南

——使用HTML5、CSS3 和 JavaScript

[美] Kristofer Layon 著 郭华丰 译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

iOS应用开发指南

——使用HTML5、CSS3 和 JavaScript

[美] Kristofer Layon 著 郭华丰 译



人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

iOS应用开发指南：使用HTML5、CSS3和JavaScript
/ (美) 莱昂 (Layon, K.) 著；郭华丰译. — 北京：人民邮电出版社，2013.1

ISBN 978-7-115-29522-4

I. ①i… II. ①莱… ②郭… III. ①移动电话机—应用程序—程序设计 IV. ①TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第236172号

版 权 声 明

Kristofer Layon: The Web Designer's Guide to iOS Apps: Create iPhone, iPod touch, and iPad apps with Web Standards (ISBN: 9780321732989)

Copyright © 2012 by

Authorized translation from the English language edition published by Adobe Press.

All rights reserved.

本书中文简体字版由美国出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。

iOS应用开发指南——使用HTML5、CSS3和JavaScript

- ◆ 著 [美] Kristofer Layon
- 译 郭华丰
- 责任编辑 汪 振
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
- 邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京天宇星印刷厂印刷
- ◆ 开本：800×1000 1/16
- 印张：16
- 字数：238千字 2013年1月第1版
- 印数：1—3000册 2013年1月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2011-3970号

ISBN 978-7-115-29522-4

定价：49.00元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

内容提要

本书主要是向已有一定开发经验的Web设计师介绍iOS应用开发的基础入门知识。全书的主要内容包括如何下载和安装iOS SDK；如何使用Xcode管理项目资源、测试应用程序以及打包二进制文件；如何设计适合在移动平台上表现的文本、图片、音频和视频内容；以及如何使用HTML5和CSS3技术以提高应用程序的性能。

如果你是一名熟悉HTML、CSS和JavaScript技术的网页设计师，你将通过本书熟练地掌握如何为iPhone、iPod touch和iPad创建应用程序，并且通过App Store将其在全球发布。

在我的记忆中，我的父亲Roger Layon，
他的一生，教会了我要活得有尊严，
而他的离去，则教会了我要活得精彩。

致谢

我就像一个长跑者，因为写这本书的过程对我来说很像马拉松训练和研究生时期的学习一样。为了实现我的目标（以各种方式到达比赛的终点），需要自身有超凡的规划和毅力。

但其他人对我的支持也同样重要。我非常幸运，能得到朋友、同事以及家人的支持——我诚挚地向所有人表示感谢。

感谢New Riders、Peachpit和Box Twelve出版社的编辑、设计师和市场营销人员，特别感谢Michael Nolan、Jeff Riley和Glenn Bisignani。

Zach Johnson——我的技术编辑，他编码的经验和挑剔的眼光把这本书提高到了一个更高的水平。

Alexander Voloshyn——NimbleKit的创造者——提供了额外的技术援助，一些重要的代码示例和很多友好的建议。

Martin Grider和Bill Heyman，在我的第一个iPhone应用程序以及早期Objective-C的学习中，给了我很大帮助。

Eric Meyer和Kristina Halvorson，他们给予了宝贵的建议（甚至还有更多的帮助）和鼓励。

苹果公司的Mike McGraw，帮助我参与了2010年旧金山的全球开发者大会（WWDC）。

Mark Brancel，我的应用程序的第一个客户和合作者。感谢您的耐心和我工作的信任。

Shawn，我的朋友和律师，他的意见和协助帮助我解决了许多伤脑筋的事情。

Tim，我的朋友，会开帆船的人文科学家，教会了我如何驾船，每次和他谈话都能启发我从不同角度看待世界。

Eric，我的朋友和跑步教练。我跑完了3次马拉松，这给了我完成本书的自制力和心理承受能力。

Minnesota大学教务管理系统设计和通信部门的我的同事们：Amy、Angie、Gabe、Kate、Kathy、Mike和Peggy。

从2008年至今，我在MinneWebCon会议策划部门的同事们：Amanda、Dan、Danny、Eric、Gabe、Jesse、Peter、Sara、Simin和Zach。

我的岳父岳母Marilyn和Kent，他们一直帮我们照顾孩子们，使得这本书有写成的可能。Marilyn同时也是个作家，帮助我编辑了本书的第1章，使我有信心把本书交给出版社。

我的母亲Sharon，是一位花艺、插花和染色玻璃的艺术家。她提高了我看待图案和审美的能力，并激发了我的创作欲望。

我可爱的妻子和女儿：Katie、Sarah、Grace、Emma和Anne，他们给我充足的时间和空间。我必须从早到晚地进行写作和编辑工作，但他们从来没有向我抱怨过艰辛与不快。

作者简介

Kristofer Layon是一位设计师、教育家和会议总监。Kris的第一个iPhone应用程序——ArtAlphabet，是一款面向低龄儿童的认识和组合卡片游戏，于2009年在App Store发售。他的咨询公司——Aesthete Software，现在为多个领域的客户设计移动应用程序，包括医药、摄影和教育等。

1993年他成为一名图形设计师，1996年成了网站设计师。从那以后，Kris为城市规划、政府机构、艺术家、音乐家、零售商、工程师、国家公园管理局和超过30个高等教育机构的客户设计网站。除了设计网站之外，他还在Minnesota大学教授图形设计和印刷设计等课程，同时他还是那里的学术顾问。2008年，在他的帮助下成立了MinneWebCon——一个网站专业人士的区域公会。

Kris取得了Minnesota大学的交互设计美术硕士学位，在德国取得了文学学士学位以及Saint Olaf学院的建筑学预科。他是美国书画刻印艺术学会（AIGA）、HighEdWeb协会、设计研究协会、Minnesota大学互动营销协会的成员。他的作品曾赢得过美国书画刻印艺术学会和市场营销专业服务协会的设计大奖。早在1999年，apple.com就展示了他早期设计的网站视频。

前言

您正在阅读的是一本介绍如何使用HTML、CSS和JavaScript设计iOS应用程序的图书，这些应用程序可以在iTunes应用程序商店发布或者出售。这意味着你很可能是一名网页设计师，并对为iPhone、iPod touch和iPad设计原生（native）应用程序感兴趣。

这可能意味着你已经对iOS应用程序的未来充满信心，并开始阅读一些听起来好得令人难以置信的东西。毕竟，去年夏天我举办了一个研讨会，一个与会者告诉我说：“我报名参加这个研讨会的唯一的原因是因为我不相信这是可能的。”

说得更直白些，他真实的意思便是：“我来这里只是想看你这个骗子究竟要胡说八道些什么。”

但事实是：这是可能的。而你现在拿着的这本书，正是我两年前曾希望拥有的书：它不要求你学习如何使用Objective-C语言编程。对于像我这样的人（也可能是你），以及所有认为自己不是程序员[※]的人来说，这实在是一件非常棒的事情。

那么，本书是如何做到这一点的呢？它真的是一本技术图书而非小说吗？

它确实是。首先让我们了解它的一些特色。

※ 当然，HTML、CSS和JavaScript都是编程语言，它们让软件和硬件以特定的方式工作，所以严格来说，网页设计师也是程序员。但是，尽管如此，我们仍旧认为自己并不是真正的程序员。

本书是……

- 本书是使用HTML、CSS和JavaScript设计苹果的iOS设备原生应用程序的入门书。
- 本书介绍如何使用一个优秀的Objective-C框架——NimbleKit，使得读者可以轻松设计出符合苹果公司要求的Objective-C应用程序，而不需要自己编写任何Objective-C代码。
- 本书是一本对可视化、规划、设计、实现以及发布iOS应用程序进行了系统介绍的全面指南。
- 本书是一本使用iOS原生界面来设计多种类型的基于内容的应用程序的手册。
- 本书是一本介绍iOS应用程序设计和内容组织原则的教程，让读者可以在最短的时间内设计出他们的第一个应用程序。
- 本书是一种资源，可以帮助应用程序设计团队创建示例应用程序的导航和屏幕等框架。

这就是本书的内容。然而，了解这本书不是什么，也很重要。

本书不是……

- 本书不是系统的Objective-C编程手册。已经有大量的书籍做过这件事情。请记住，NimbleKit框架已经包含了你所需要的全部Objective-C代码——它已经写好了。
- 本书不会为任何一个你能想象到的应用程序提供逐步骤的实现攻略。这些应用程序，有一些并不能很好地支持Web标准和NimbleKit框架。在这种情况下，你应该考虑其他选择，其中一些我在第10章有所提及。
- 本书不是完整的NimbleKit指南。NimbleKit框架知识繁多，一本适当规模的书不可能教给你所有知识，而我想要这本书保持合理规模，以便它不贵，并且可以比较快地读完。
- 本书不是世界上最好的HTML、CSS和JavaScript代码示例集合。通常有不止一种方法来解决代码的设计问题。有时候，我会告诉你一种以上的方法，其他时候我只告诉你一个。当我只告诉你一种方法的时候，这可能是一种比较简单的方法，或者我只知道这种方法。如果您有另一种方法，或者是一种更好的方法，请随时通过本书的网站<http://iosapps.tumblr.com>告诉我。如果您提交的代码我测试成功了，我将通过这个网站与其他读者分享。
- 本书不是苹果公司的iOS设备或App Store的托儿。虽然我是一个坚定的Apple粉丝，但是我不是从一个狂热粉丝的角度来写这本书的。我只是讲述发生在iOS设备移动应用程序上的故事和知识。
- 本书不是单一的参考资料。通过<http://iosapps.tumblr.com>，我们将长期在一起：获得更新内容（并可下载本书的示例代码）。

如果你是一个熟悉Web标准的设计师，我的目标是为你创造一个令人振奋的新机遇。我希望通过阅读本书，并尝试这些示例，读者能设计

出自己的iOS应用程序，与大型的设计团队一起工作完成移动界面和用户体验的目标，并教其他人设计以及格式化用在移动设备上的内容。我也希望这本书仅仅是个开始。理想情况下，本书应当武装你，并鼓励你最终学到比本书涵盖的内容更多的知识。

第1章

变小的巨大影响

目 录

第1章 变小的巨大影响.....	0
1.1 移动魔力和掌上电脑.....	2
1.2 内容和情景就是一切.....	3
1.3 移动应用程序 ≠ 桌面应用程序.....	5
1.4 法宝就是转变.....	6
1.5 设计始于思考，终于代码.....	8
1.6 小结.....	10
第2章 建立应用程序设计工作室.....	12
2.1 取得苹果公司开发者ID	14
2.2 下载和安装iOS SDK	19
2.3 下载和安装NimbleKit	20
2.4 小结.....	22
第3章 iOS SDK基础	24
3.1 开始一个新的Xcode工程	26
3.2 测试和构建应用程序二进制包.....	39
3.3 小结.....	48
第4章 iOS用户界面和用户体验	50
4.1 状态条是什么.....	53
4.2 实现标题栏.....	55

4.3	设计标签工具栏.....	57
4.4	使用表视图导航.....	60
4.5	小结.....	67
第5章	聚焦应用程序内容：文本和图片.....	68
5.1	组织文本.....	70
5.2	整合社交网络内容.....	76
5.3	使用图片.....	83
5.4	小结.....	92
第6章	聚焦应用程序内容：地图.....	94
6.1	方法一：使用UIBarButtonItem.....	97
6.2	方法二：使用一个样式化的HTML按钮.....	104
6.3	考虑iPad.....	110
6.4	小结.....	115
第7章	聚焦应用程序内容：音频.....	116
7.1	使用HTML5播放音频.....	118
7.2	使用NKAudioPlayer来整合音频.....	120
7.3	小结.....	125
第8章	聚焦应用程序内容：视频.....	126
8.1	在iPad上使用HTML5播放视频.....	128

8.2	使用NKVideoPlayer播放视频	135
8.3	小结	141
第9章	HTML5和CSS3	142
9.1	探讨额外的HTML5元素	144
9.2	使用CSS3，更多的设计选择	149
9.3	小结	171
第10章	其他移动开发框架	172
10.1	使用PhoneGap和JQTouch模拟iOS体验	174
10.2	使用Titanium Mobile开发本地应用程序	180
10.3	使用Sencha Touch设计网页应用程序	182
10.4	小结	185
第11章	销售应用程序	186
11.1	你是谁：取决于App Store的账号	188
11.2	使用苹果公司的市场资源	191
11.3	设计应用程序的市场营销	195
11.4	小结	202

第12章 配置和发布应用程序.....	204
12.1 使用iOS Dev Center.....	206
12.2 使用iTunes Connect.....	214
12.3 添加和管理应用程序.....	215
12.4 小结.....	221
附录 附加指导原则.....	222
内容策略.....	224
应用程序规划.....	228
应用程序可用性.....	233

我为什么要写这本书？
不是已经有很多关于
iPhone、iPod touch和iPad
开发应用程序的书了吗？

确实已经有几本关于这个主题的书，并且它们都非常有用。不过，本书依旧有它特定的读者群体。

这些人，简言之，便是和我很相似的人。

我所做的就是想写一本我两年前就想拥有的书，那时我正开始研究如何设计iPhone应用程序。当时，我能找到的书，要么只介绍如何使用Objective-C语言编程，或者只是探讨如何利用iPhone和iPod touch上非常特定的功能和特性。

我对Objective-C语言编程没有任何敌对情绪。我只是不想自己做。受到Apple公司的移动设备的产品特征深刻影响，我成为了这样的设计师：驱使我工作的不是技术本身，而是帮助个人和组织沟通的渴望。

所以，如果您是一名喜欢与人打交道多于与技术角力、喜欢解决问题多于试验特征的设计师，那么您找对书了。因为这本书是介绍有关以人为本，以需求为本原则的iOS应用程序设计方法。