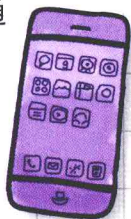


# Head First iPhone Development

# 深入浅出 iPhone开发

精通  
Objective-C、  
Interface Builder  
和Xcode



设计热销  
的App



玩转iPhone的  
GPS和照相机



看看迈克如何用  
一个iPhone Twitter  
App拯救他的爱情  
生活



编织出一道  
美味的多视  
图调酒应用

[美] Dan Pilone & Tracey Pilone 著  
鲁成东 译

O'REILLY®



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 深入浅出iPhone开发

要是有一本书，能让我学会怎么  
开发iPhone应用就好了。那样不  
比去看牙医好玩多了？不过估计  
这只能是个梦了……



[美] Dan Pilone & Tracey Pilone 著  
鲁成东 译

O'REILLY®

Beijing • Cambridge • Köln • Sebastopol • Tokyo

O'Reilly Media, Inc. 授权人民邮电出版社出版

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

深入浅出iPhone开发 / (美) 丹皮洛内 (Pilone, D.)  
, (美) 皮洛内 (Pilone, T.) 著 ; 鲁成东译. -- 北京 :  
人民邮电出版社, 2011. 5  
ISBN 978-7-115-24470-3

I. ①深… II. ①丹… ②皮… ③鲁… III. ①移动通  
信—携带电话机—应用程序—程序设计 IV.  
①TN929. 53

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第238384号

## 版 权 声 明

©2008 by O'Reilly Media, Inc.

Simplified Chinese Edition, jointly published by O'Reilly Media, Inc. and Posts & Telecom Press, 2010. Authorized translation of the English edition, 2010 O'Reilly Media, Inc., the owner of all rights to publish and sell the same.

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

英文原版由 **O'Reilly Media, Inc.** 出版 2008。

简体中文版由人民邮电出版社出版, 2010。英文原版的翻译得到 **O'Reilly Media, Inc.** 的授权。此简体中文版的出版和销售得到出版权和销售权的所有者 —— **O'Reilly Media, Inc.** 的许可。

版权所有, 未得书面许可, 本书的任何部分和全部不得以任何形式重制。

## 深入浅出 iPhone 开发

- ◆ 著 [美] Dan Pilone Tracey Pilone  
译 鲁成东  
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>  
北京鑫正大印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1000 1/12  
印张: 45  
字数: 540 千字 2011 年 5 月第 1 版  
印数: 1 - 3 500 册 2011 年 5 月北京第 1 次印刷  
著作权合同登记号 图字: 01-2009-7676 号

ISBN 978-7-115-24470-3

定价: 89.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

## 内容提要

想要学会如何调制鸡尾酒吗？或者试一试追捕逃犯、主持正义？至少你应该会想要追上自己心仪的女生吧？无论你对于以上几种的哪一项感兴趣，都一定要看看这本书。这些内容本书全都涉及到了，而且在此之外，你还能学会iPhone应用开发呢！

本书是针对iPhone开发的初学者设计的，以几个应用实例的开发为例，循序渐进地对iPhone开发的各个方面进行了讲解。由于内容是根据实际程序中所使用到的技术进行编排的，同时又以各种不同方式展示内容，因此能令读者快速上手，又不失深刻记忆。

书中风格与其他Head First系列一脉相承，一定能让读者轻松学会iPhone开发。

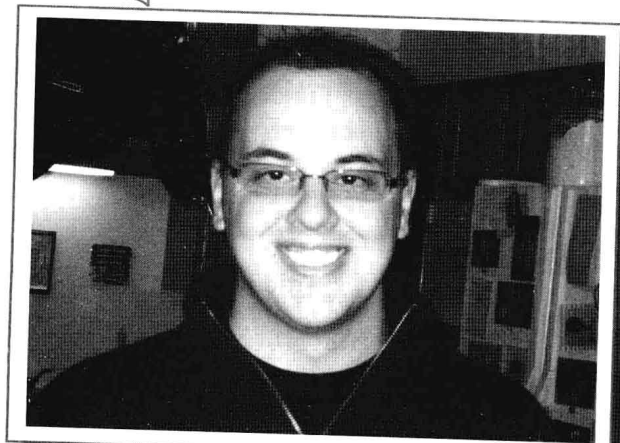
献给我最好的朋友暨丈夫——Dan，以及Vinny与Nick这对天下最好的孩子。

— Tracey

谨以此书献给我的全家：给爸爸妈妈，没有你们就没有这一切；给总是和我抬杠的兄弟，以及我的妻子和儿子们，你们不仅容忍了这一切，还帮助我来完成这本书。

— Dan

Dan



Dan Pilone是一名软件架构师，供职于Vangent公司，曾经领导过海军研究实验室、UPS、Hughes和NASA的一些软件开发团队。他曾在华盛顿特区的国家天主教大学为本科生和研究生教授软件工程课程。

Dan之前也写过Head First系列书籍，分别是《Head First软件开发》和《Head First代数》，所以他能够适应这种略微有异寻常的风格，但这还是第一本涉及到代理（或经纪人）的书。更吓人的是，Tracey为了完成这本书，变成了一个夜猫子以及苹果的女粉丝。

Dan在弗吉尼亚理工获得了计算机科学学位以及数学第二学位，他还是O'Reilly的iPhone开发培训的讲师之一。



Tracey

Tracey Pilone首先要感谢她的合作者和丈夫，感谢他分享本书，并意志坚定地迟迟不睡以确保工作正确完成。

她是一个自由职业技术作家，为海军的任务规划与射频分析做支持，也是《Head First代数》的作者。

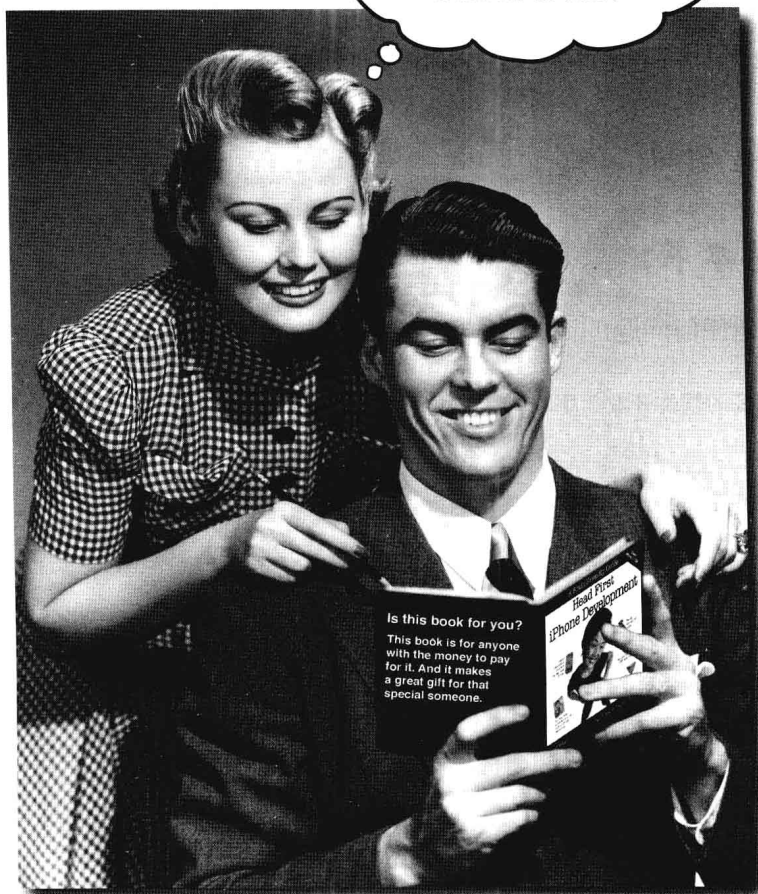
成为作家之前，她在华盛顿特区周边的大型商业建筑工地做过几年建筑经理。那时她所在的团队负责协调办公室建筑的设计与建造，所用到的工程与管理技巧在某种程度上有助于写作Head First书籍。

她从弗吉尼亚理工获得了土木工程学位，在弗吉尼亚大学获得教育学硕士。

# 如何使用这本书

## 简介

我简直不敢相信，他们居然把这些内容放进一本 iPhone 开发书里！



在本节中，我们回答了这个问题：到底为什么要将这些内容放进一本 iPhone 开发书籍里？”

## 哪些人该读这本书？

如果你对下列问题的回答都是“是”的话：

① 你以前有开发经验吗？

如果你有一些面向对象的经验，肯定会有帮助。Mac开发经验也会有所帮助，但绝不是必需的。

② 你想要学会、理解、牢记并能够应用重要的iPhone设计与开发理念，从而编写自己的iPhone应用程序，并在App Store中出售它们吗？

③ 与干巴巴又枯燥的学术讲演比起来，你更喜欢令人兴奋的餐桌对话吗？

那这本书就是为你准备的。

## 哪些人最好远离这本书？

如果你对下列任何问题的回答是“是”的话：

① 你是个彻底的软件开发新手吗？

看看介绍面向对象开发的书，看完了之后再加入我们iPhone村。

② 你已经在开发iPhone应用了，只是想找一本Objective-C的参考书吗？

③ 你害怕尝试不同的事物吗？你是不是宁愿去拔牙也想穿得与众不同？你是否会认为一本技术书籍里如果有代理掺和进来就不可能是本正经书呢？

那么，这本书不适合你。

[市场部门提示：这本书适合任何人，只要你有信用卡，或者有现金也行。 - Ed]



## 我们知道你在想什么。

“这会是一本正经的iPhone开发书籍吗？”

“弄这些画到底是为什么啊？”

“像这样我能学到东西吗？”

## 而且我们也知道你的大脑在想什么。

你的大脑渴望新奇的东西。它总是在搜寻、等待一些不同寻常的东西。这就是它的工作方式，正是如此才能帮助你存活下来。

那么，大脑是如何处理你所遇到的日常、平凡而一般的事物的呢？随便怎么处理，只要不影响到它的真正工作——记录那些重要的事——就可以。它才不会费心去储存那些枯燥的东西；它们从来不会越过“那显然并不重要”的过滤防线。

那大脑是如何知道一件事重不重要的呢？假定你去徒步旅行，而一只老虎突然出现在你面前。在你的头脑和身体里会发生什么呢？

神经元火烧火燎；情绪万分激动；化学物质汹涌澎湃。

这时你的大脑就知道了……

这一点非常重要！千万别忘了！

但是假设你在家或者图书馆。这里安全、温暖，也没有老虎。你在学习中，为考试做准备；或者试着学习一些艰深的技术内容，而你的老板认为只要一个礼拜或最多10天就能学会。

这就有问题了。你的大脑试着给你帮忙。它试图确保这些明显不重要的内容不会浪费掉稀缺的资源——那些最好用在存储真正重要的事物上的资源。比如老虎、火焰的危险，或者是为什么你绝不应该再穿短裤去滑雪。

没有一种简单的方法可以告诉你的大脑：“嗨，脑兄，谢了。不过不管这书多闷，也别管我现在的情绪指数有多低，我真的需要让你把这玩意儿记住。”



## 我们认为“Head First”（深入浅出）系列图书的读者是那些初学者

那么，学习需要些什么呢？首先，你必须理解学习的内容，然后是确保你不会忘了它。学习并不是要把一堆事情塞到你的脑袋里去。认知科学、神经生理学以及教育心理学的最新研究成果表明，学习所需的内容远远要比书本上的文字内容多。我们知道什么会令你的大脑运转起来。

一些Head First学习法则：



让学习内容可视化：图像远比文字本身更容易记住，会令学习更有效率（在回忆与迁移方式的学习中高达89%），它还会令事物更容易理解。

将词语放在与其相关的图形之中或者旁边：与放在底部或者另一页上相比，这样能使得学习者在解决与内容相关的问题时，成功的机会增至两倍之多。

使用个性化的对话风格：在最近的研究中，如果将学习内容用第一人称的对话方式直接与读者交谈，要比那些用了正式语调谈话的学生，在之后的考试中成绩好40%。讲故事，而不要说教。使用通俗的语言，不要太一本正经。想一想，你在晚宴上是对撩人的舞伴感兴趣，还是更关注演讲？

让学习者更深入地思考：换句话说，除非你主动拨动你的神经元之弦，在你的脑袋里就不会发生任何事。读者必须是主动的、专心的、好奇的，有创意地去解决问题、得出结论，并产生出新的知识。而为了达到这一点，你需要挑战、练习以及发人深省的提问，还有同时涉及大脑两半球和多种感官的活动。

吸引读者的注意力并保持住：我们都有过一种经历，那就是“真的想学习，但是一打开书就犯困”。你的大脑只会对超常的、有趣的、奇怪的、吸引眼球的、出乎意料的事情给予

关注。学习一门新的、艰深的技术并不一定就必须是枯燥乏味的。如果能做到这一点的话，你的大脑的学习速度就会快得多。

触动他们的情绪：现在我们知道，你记忆事物的能力很大程度上依赖于它的情绪内容。你会记住你在乎的东西。你对某些事情有感觉时就会记得牢。不，我们并不是在谈论一个关于男孩和他的狗的催人泪下的故事。我们谈论的是惊讶、好奇、有趣还有“这到底怎么回事？”之类的情绪，以及当你解决一个谜题时随之而来的那种“我能行！”的感觉，学会其他人认为很难的一件事，或者是意识到你知道一些事情，而那个念工程的鲍勃还不知道，会让你觉得“我技术比他还强”。

这太讨厌了。  
我们不能想个办法，  
直接从山姆那里把列  
表弄过来吗？



真是无聊了，这书和我现在读的  
内容一样，不过我还没读完，所以  
先别说了，先看看能不能找到  
什么话题能让我们聊聊吧？



## 元认知：关于思考的思考

如果你真的想学习，而且想更快速、更深入地学习，就要注意你是如何集中注意力的。思考你的思考方式。学习你的学习方法。

我们中大多数人在成长过程中，都没有上过关于元认知或者学习理论的课程。大人们都期望我们学习，但很少有人教会我们怎么学习。

但你现在拿着这本书，我们认为你是真的想要学习iPhone开发技术，而你很可能并不想花很多时间。由于将来你会构建许多应用，所以需要记住你读过的东西。因此，你必须理解它们。要最大限度地利用这本书、其他的书或学习经验，就要对你的大脑负责。关注当前的内容。

要做到这一点，关键技巧就是让你的大脑将正在学习的材料当作真正重要的东西，对你性命攸关。就像一只老虎一样重要。否则，你就会与你的大脑陷入一场旷日持久的战争，竭力让它记住这些新内容。

那么，到底怎样才能让你的大脑把iPhone开发当作一只饥饿的猛虎呢？

有一种缓慢而又沉闷的方法，也有一种更快、更高效的方式。慢的方法就是单调地重复。你肯定知道，只要一遍又一遍地往脑子里塞，就是最无聊的东西你也能学会并记住。经过足够的重复，你的大脑就会认为：“这东西看起来对他并不重要，可是他一遍一遍又一遍地重复看它，估计还是挺重要的。”

更快速的方法是做一些能增加大脑活跃程度的事，特别是不同类型的大脑活动。前一页所讲的就是答案的大部分内容，它们都业已证明可以帮助大脑按你的需要工作。例如，研究表明把词语放在它们所描述的图画中（相反的做法是放在页面中其他部分，比如标题或者正文中），会导致大脑试图找出词语和图画之间的关联，从而导致更多的神经元兴奋起来。而更多的神经元兴奋 = 更有机会让你的大脑认为这是值得注意的事情，从而可能将其记录下来。

对话的方式对此也有帮助，因为人们认为自己在进行对话时，会给予更多的注意力，这是由于他们想跟上节奏并且说出自己那部分对话。令人惊奇的是，你的大脑并不在乎“对话”的另一方是一本书！相反地，如果行文风格是正式而又干巴巴的，你的大脑就会把它当成是坐在满是被动的观众的屋子里听演讲。那就没必要保持清醒了。

不过，图片和对话风格才只不过是开头而已。



# 这就是我们所做的:

我们使用了图画，因为大脑更适应形象刺激而不是文字。仅仅从大脑的角度来说，一幅图画真的顶得上一千句话。在需要让文字与图画同时起作用时，我们会把文字嵌到图画中，因为文字出现在相关的事物当中，与放在标题或者正文中的什么地方相比，会令大脑的工作效率更高。

我们会进行复述，将同样的东西用不同的方式、不同类型的媒介针对不同的感官反复讲述，来增加内容被组织起来、从而进入你大脑的多处区域的机会。

我们会以出乎意料的方式使用概念和图画，因为大脑更期待新奇事物，我们还会令图画与创意更有情绪色彩。这样可以导致你对某些事有感觉，从而更可能被记住，即使这些感觉可能只不过是一点点幽默、惊讶或者有趣。

我们会使用一种个性化的对话风格，因为大脑认为在进行对话时会给予的关注，远超过被动地听讲座。即使你是在阅读，你的大脑仍然会这样做。

我们会引入大量的活动，因为大脑在你做事的时候，能比阅读时更好地学习和记忆。我们设计的练习，会让大多数人都感到难易适中。

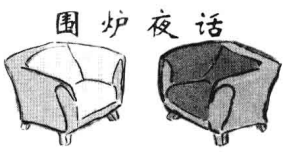
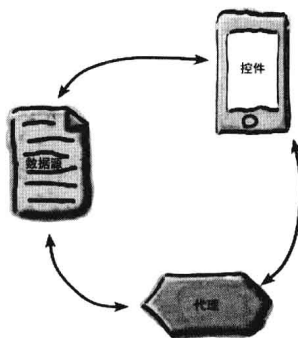
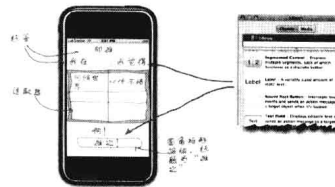
我们使用了多种学习方式，因为你可能喜欢按图索骥的过程，而其他人想要首先理解整体图景，另一些人只是想看到一个例子。但不管你喜欢哪种学习方式，每个人都会从多种角度去领略相同的内容，并从中受益。

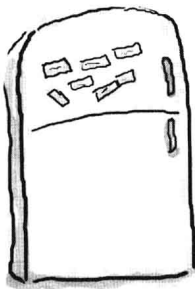
我们为大脑两个半球都准备了内容，因为使用大脑越多，就越容易学习和记忆，也能更长时间地集中注意力。使用大脑的一侧常常意味着让另一半有机会休息一下，所以你就可以在学习中更长时间地保持学习效率。

我们还加入了体现多角度观点的故事和练习，因为大脑在被迫进行评价与判断时，会学习得更加深入。

我们通过各种方式来引入挑战性，比如通过习题，或者通过问一些答案并不是显而易见的问题等，因为大脑在必须解决问题时会更好地学习和记忆。想想就知道了——你是不会看看别人在健身房锻炼就能变得苗条的。不过我们会竭力保证，当你努力工作时，力气是花在了正地方。你不会浪费一个多余的神经元，去处理一个难以理解的例子，或者去破译晦涩难懂、充满术语甚至过分简洁的文字。

我们在故事、例子、图画等当中使用了人物。因为，你的大脑会对人给予更多关注，超过对物的关注。





## 这样做就能让你的脑子转过弯来

行了，该我们做的部分已经做完了。现在该看你的了，下面这些技巧只是一个起点；倾听大脑的反应，来找出哪些技巧对你起作用，哪些没用。尝试些新鲜事物。

把这些剪下来，贴到你的冰箱上。

### ① 放慢速度。你理解的越多，需要记忆的就越少。

不要仅仅去阅读。要不时停下来思考。当书里提出问题时，不要马上看答案。要当成真的有人问你这个问题。你让大脑思考得越深入，你学习和记忆的效果就越好。

### ② 做练习。自己写笔记。

题目我们都放进书里了，但是如果我们替你把练习做了，那就好像是让别人替你健身一样。所以不要只是盯着这些习题。拿起笔来。有大量的证据表明，学习的同时进行一些身体活动可以促进学习效果。

### ③ 阅读“有问必答”部分。

这部分是很重要的，并不是可有可无的装饰栏——它们是核心内容的一部分！不要跳过这些内容。

### ④ 把本书当成睡前的最后读物，或者至少是最后一本有难度的书。

学习过程的一部分（特别是长期记忆的转移），发生在你放下书本之后。大脑需要有自己的时间，来进一步处理信息。如果你在处理过程中又加入了新的内容，你刚学过的东西会丢掉一部分。

### ⑤ 饮水。大量饮水。

大脑在液体充分浸泡下工作效率最高。脱水（这甚至会在你感到口渴之前发生）会降低认知能力。

### ⑥ 说出来，大声点。

说话会激活大脑的另一个区域。如果你试图理解某些事物，或者想增大以后记住它的机会，可以把它大声说出来。更好的方法，是把它向其他人大声解释一遍。你会学得更快，可能还会发现一些在阅读时没有注意到的地方。

### ⑦ 倾听大脑的反应。

时刻注意你的大脑是否超载。如果你发现自己的理解开始变得蜻蜓点水一般肤浅，或者刚看过的东西就忘记了，那就该休息了。一旦你越过某个点，那把更多东西塞进脑子里也不会学得更快了，更有甚者可能会破坏学习的过程。

### ⑧ 用心去感受事物！

大脑需要知道哪些事是重要的。沉浸到故事中去。自己为照片起个标题。哪怕是为一个拙劣的笑话哭笑不得，都比漠然无觉要强得多。

### ⑨ 去创造事物！

把这些应用到你的日常工作中；在你的项目中做决定时，使用你学到的知识。你一定要做点什么，好在书本习题和动手操作的范围之外获得经验。你需要的，只是一支铅笔和一个待解决的问题……这个问题有可能会从你为了应付考试而学习的工具和技术中获益。

## 必读

这是一本进行学习体验的书，而不是参考大全。我们特意去掉了一些东西，以免它们妨碍书中正在学习的内容。第一次翻开这本书，你得从头开始读，因为书中对于你已经看到和学会了哪些内容，都是有假设的。

**我们会在刚开始的第1章就构建一个应用。**

你能相信吗，即使你以前没有给iPhone开发过任何程序，也可以直接开始构建应用。你还会学到如何使用iPhone的开发工具。

**到本书结束之前，我们都不会去管如何把你的应用提交到App Store上。**

在这本书里，你可以很好地学到如何创建iPhone应用，而不用去操心那些为了把你的应用程序发送出门而必须要做的打包、分发之类的事。不过我们也知道，大家操心费力地学这个iPhone应用开发到底是为了什么，所以，我们在末尾的一个附录里介绍了整个过程（还有所有容易犯错的地方）。

**我们会始终保持内容都可以在模拟器上构建与测试。**

iPhone SDK自带一个超级棒（而且是免费的）的工具，可以在你的电脑上直接测试iPhone应用。这就是模拟器。模拟器令你能够直接实验你的代码，而不必操心进入App Store或者得买个真实设备什么的。不过，它也有一些局限性。iPhone上有一些很酷的功能，比如加速计和指南针，在模拟器上无法使用。所以在本书中我们不会去太详细地介绍这些内容，因为我们要确保你可以快速而轻松地创建并测试应用。

**动手操作可不是选答题。**

练习和动手操作内容不是添头；它们是本书核心内容的一部分。其中有一些会帮助记忆，有一些帮助理解，还有一些有助于你将所学内容活学活用。不要跳过这些练习。哪怕是填字游戏都很重要——它们会帮助你把概念收入脑海中，就像你在PMP考试中见到的那样。但更重要的是，它们是一个很好的机会，令你的大脑以一种不同的方式思索刚学到的单词和术语。

**重复是刻意的，也是重要的。**

Head First系列与其他书籍相比有一个显著的区别，就是我们想让你真的学会它。所以我们希望你在读完这本书后，能记住你学过的东西。大多数参考书不会把保持记忆作为目的，但本书是一本学习用的书，所以你将见到一些相同的概念不止一次地出现。

脑力练习是没有答案的。

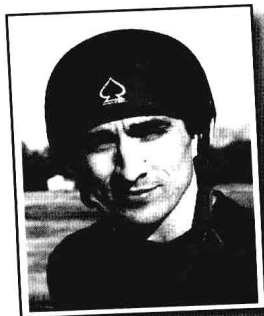
有一些脑力练习是没有标准答案的；而对另外一些来说，让你自己来判断答案是否正确、何时正确本来就是脑力活动中的一部分。在脑力练习中，有一些会有提示，为你指出正确的方向。

## 系统需求

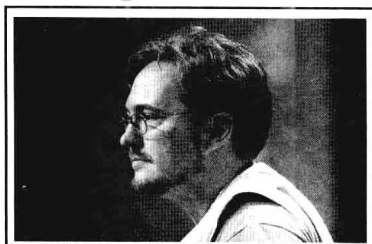
要为iPhone进行开发，需要一台基于Intel CPU的Mac电脑，仅此而已。我们写作本书，使用的是Snow Leopard（10.6）和Xcode 3.2。如果你用的是Leopard（10.5），Xcode的版本也更老，有一些地方就会引发错误，我们会尽量把这些问题指出来。对于一些高级功能，比如加速计和照相机等，你得有一个真实的iPhone或者iPod Touch才能使用，而且要注册成为开发者。在第1章中，我们会指点你获得SDK和苹果公司的文档，所以现在不要为此担心。

## 技术审核团队

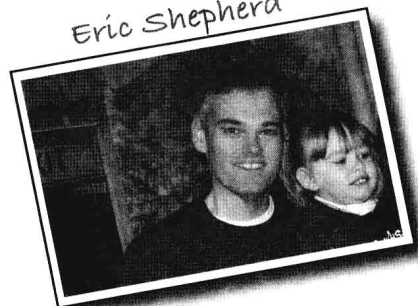
Michael Morrison



Joe Heck



Eric Shepherd



### 技术审核者

我们这本书有一个令人惊叹的精英技术审核组。他们的工作完成得非比寻常，我们对他们的杰出贡献表示万分感谢。

Joe Heck是一名软件开发者、技术经理、作家以及培训师，从事计算机相关工作达25年，自从iPhone开发平台的首次beta发布以来，一直为其进行开发。Joe受雇于Walt Disney互动媒体集团，从事各种技术和开发平台上的工作，并协助开发了Disney的iPhone游戏“Fairies Fly”。他是西雅图Xcoder开发者组织的创始人，这个组织的工作是为西雅图地区的Macintosh和iPhone开发提供支持，他还是SeattleBus这个iPhone应用的作者，这是一个提供西雅图公共交通的实时到站、发车时刻的应用（在iPhone App Store中可以找到）。他对iPhone知之甚详，帮助我们确保本书在每个技术细节上都无懈可击。他对细节的关注意味着我们的每个嘻嘻哈哈的答案都是完整无误的。

Eric Shepherd从9岁起就开始编程，从未停休。他从1997年开始成为一名技术作者，编写开发者文档，目前是Mozilla的开发者文档组长。在业余时间里，他为老式电脑Apple II编写软件——因为他觉得自己的日常工作不够酷——还有就是花时间陪他的女儿。Eric的审核意见对我们帮助极大。他令我们的任何笔误以及代码中出现的错误都被发现并改正。他审核极其详尽，实际上他把代码全都运行起来了，这使得其他人都不再会碰到他处理过的问题。

Michael Morrison是一名作家、开发者，他的著作包括*Head First JavaScript*、*Head First PHP & MySQL*。Michael是Stalefish实验室（<http://www.stalefishlabs.com>）的创始人，这是一个寓教于乐的公司，专注于游戏、玩具和互动媒体，其产品中就包括了几个iPhone应用。Michael很多时候都戴着头盔，是为了便于玩滑板、打冰球或者调试iPhone程序。由于他同时具有iPhone和Head First的经验，所以在两方面对我们都帮助匪浅。无论给出哪个方面的评审意见，他的态度都非常友善，在发现排版问题的时候还会给出一个解决方案，这令得按照这些意见进行修改变得十分简单。

他们三个全都是在快要结束的时候才加入进来的，在短短的时间中完成了海量的评审工作，我们对此表示非常感谢。非常感谢！

## 致谢

### 我们的编辑：

感谢Courtney Nash，是你从一开始就支持帮助我们，一直到最终成果出现，通常这需要很久，不过我们可没用太长时间！她始终敦促我们，确保这本书成为一本Head First书籍，虽然有些时候并不那么容易做到，但她始终如一。她知道我们说的是哪一章。



Courtney Nash



Brett McLaughlin

同样要感谢Brett McLaughlin，是你在回复一条网络聊天信息的时候说到“你们觉得Head First iPhone怎么样？”，才使得我们开始写作此书，并最终完成了它。他还在整本书的写作过程中扮演了学习者的角色(顺利完成，偶尔有点抱怨)，对开始数章的起步工作给了很大的帮助。

### 致O'Reilly的团队：

感谢Karen Shaner掌控了整个技术审核过程，就是在最后的时候有点速度过快。也向Laurie Petrycki致谢，感谢你信任我们，让我们在刚刚完成一本Head First书籍之后不到一年就开始写另一本。最后，要谢谢我们的设计编辑Mark Reese在图形和排版方面给我们的帮助。

Mark Reese



### 致我们的家人和朋友：

感谢Pilone家和Chadwicks家的所有人，一直到10月之前，在我们忙于这本书的时候，你们忍受了许多急躁情绪并给予我们所需的支持，让我们能够成长起来写完这本东西。感谢Dan的兄弟Paul，是你不停地念那些“真的，Mac特棒”之类的咒语，让Dan有信心去买了一台，从而明白OS X开发到底是怎么回事。

感谢Vinny和Nick，在过去几个月中，你们颇承受了一些“颠沛流离”的生活，不过现在好了，他们马上就要夺回爸爸妈妈的时间了。他们都想要iPhone。

感谢我们的朋友们，你们听了许多关于要搞定这本书的唠叨，并时不时地帮我们带上几个小时的孩子，所以我们才能完成此书，你们也在需要时给予了我们许多鼓励！

最后，虽然听起来很傻，还是要感谢苹果公司，因为如果没有iPhone这么独一无二、能改变游戏规则的设备，哪里会有这本书！