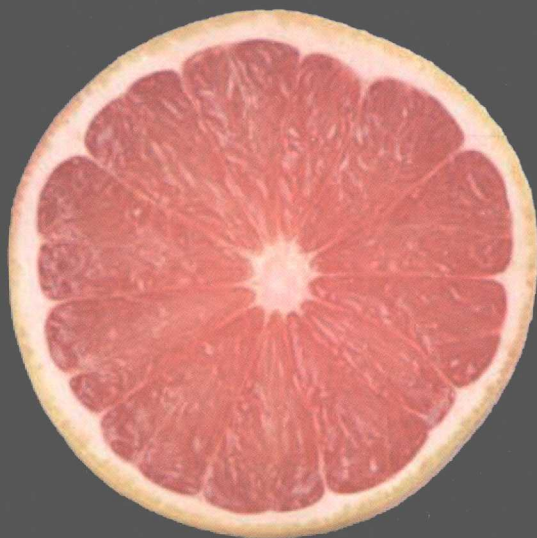


Amazon
计算机
榜首图书

- 创造销售奇迹的经典著作
- 针对iPhone SDK 3新特性全面改版
- 从这里，拥抱软件开发的未来



Beginning iPhone 3 Development
Exploring the iPhone SDK

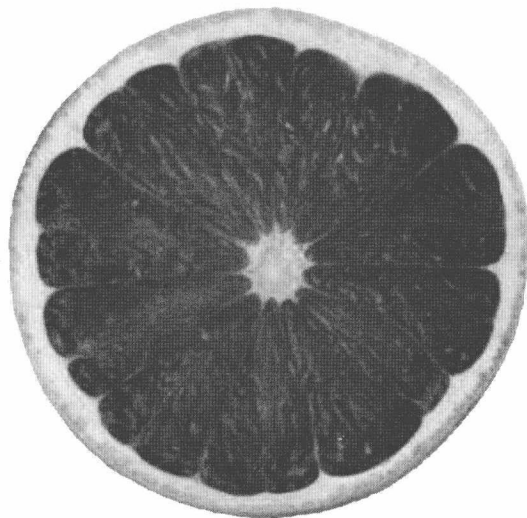
iPhone 3 开发基础教程

[美] Dave Mark 著
Jeff LaMarche
漆振 杨越 孙文磊 等译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TURING 图灵程序设计丛书 移动开发系列

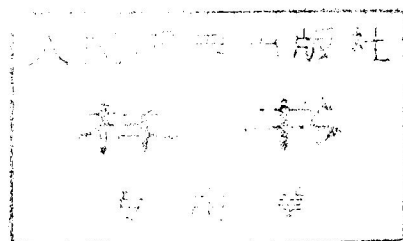


Beginning iPhone 3 Development
Exploring the iPhone SDK

iPhone 3开发基础教程

[美] Dave Mark 著
Jeff LaMarche
漆振 杨越 孙文磊 等译

人民邮电出版社
北 京



图书在版编目 (CIP) 数据

iPhone 3 开发基础教程 / (美) 马克 (Mark, D.),
(美) 拉马赫 (LaMarche, J.) 著; 漆振等译. —北京:
人民邮电出版社, 2009.11

(图灵程序设计丛书)

书名原文: Beginning iPhone 3
Development: Exploring the iPhone SDK
ISBN 978-7-115-21575-8

I. ① i… II. ①马…②拉…③漆… III. ①移动通信
—携带电话机—应用程序—程序设计—教材 IV.
① TN929.53

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第180154号

内 容 提 要

iPhone 是一种全新的移动平台, 苹果公司为它推出了强大的软件开发工具包 iPhone SDK。本书是一部关于 iPhone SDK 3 和 iPhone 3 开发的基础教程, 内容翔实、语言生动。书中结合消费类设备上常见的实例, 循序渐进地讲解了 iPhone 3 开发的基本流程, 并介绍了最先进、时尚、受欢迎的 iPhone 3 新特性。

本书内容完整丰富, 具有较强的通用性, 编程领域中各层次读者都能通过本书快速学习 iPhone 开发, 提高相关技能。

图灵程序设计丛书

iPhone 3开发基础教程

◆ 著 [美] Dave Mark Jeff LaMarche

译 漆 振 杨 越 孙文磊 等

责任编辑 傅志红

执行编辑 谢灵芝

◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 26.75

字数: 632千字

2009年11月第1版

印数: 1—4 000册

2009年11月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2009-5705号

ISBN 978-7-115-21575-8

定价: 69.00元

读者服务热线: (010)51095186 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

版 权 声 明

Original English language edition, entitled *Beginning iPhone 3 Development: Exploring the iPhone SDK* by Dave Mark and Jeff LaMarche, published by Apress, 2855 Telegraph Avenue, Suite 600, Berkeley, CA 94705 USA.

Copyright © 2009 by Dave Mark and Jeff LaMarche. Simplified Chinese-language edition copyright © 2009 by Posts & Telecom Press. All rights reserved.

本书中文简体字版由Apress L. P.授权人民邮电出版社独家出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

送给Deneen，你照亮了我的生命。

——Dave

送给我生命中最重要的人——我的妻子和孩子。

——Jeff

对本书的赞誉

“不断有人问我如何开始iPhone开发，但我始终没有找到很好的答案。现在有答案了，Dave和Jeff的这本书简明易懂，并通过许多插图确保你能理解基本概念。在此基础上，他们深入讲述了各种关键概念，如MVC模式和ImageBuilder。我自己经常将本书作为参考指南使用——丰富的代码示例使它成为案头必备。”

——Steve Demeter, Trism的创建者和Demiforce公司的所有者

“本书清晰地描述了从注册为iPhone开发人员到创建完整的应用程序的整个开发流程。它通过大量示例演示了iPhone的特性。作者在本书中出色地展示了‘最佳实践’编码方法。这是一本很难被超越的iPhone软件开发指南。”

——Aaron Basil, iDev2.com

“Dave Mark始终是Mac编程图书作者中的佼佼者，而他现在又无可争议地成为了iPhone开发图书的王牌作者！本书是iPhone开发的权威指南，任何有意开始iPhone开发的人都应该阅读这本宝贵的参考指南。”

——Brian Greenstone, Pangea 软件公司的总裁兼CEO

“Jeff和Dave出色地完成了探索iPhone SDK的任务。本书是当之无愧的iPhone SDK开发最佳资源。开发人员将深深地被本书吸引，其实用性将在他们创建新的iPhone应用程序时体现出来。如果你是一名对此新兴平台感兴趣的开发人员，怎能错过这本书呢。”

——Chris Stewart, 著名开发社区iPhoneDevSDK.com创始人

“如果你打算编写iPhone程序，请从这里开始。Dave和Jeff知道你需要什么，也知道如何教你掌握所需知识。我对本书覆盖的内容之广感到非常惊讶。本书不仅涵盖了操作照相机等有趣的内容，还讨论了本地化等现实世界中的开发问题。”

——Mark Dalrymple, 著名Apple开发组织CocoaHeads创始人之一, 《Objective-C基础教程》的作者

“从概述技术开始，到介绍如何处理设备，作者带领我们直接进入了iPhone开发的核心领地。随着深入学习，你会了解关于各种布局引擎、视图管理器以及加速计和GPS API的更多知识。这本书是希望迅速且有效地开始iPhone开发的人士的必备之书！”

——Chris Pelsor, Tarantell:Hybrid公司经理

译者序

iPhone自发布之日起就成为了科技界的焦点。但一直为人诟病的是，其本身并不支持开源软件开发，也一直没有推出相应的第三方开发工具。而iPhone SDK的发布无疑解决了这一难题。开发人员可以使用iPhone SDK轻易地为iPhone和iPod touch创建应用程序。其简单易学的操作方式和强大的功能为开发人员带来了无限的可能。

随着iPhone SDK 3的推出及其新功能的引入，《iPhone开发基础教程》的更新版本《iPhone 3开发基础教程》也得以推出。这一版提供了关于iPhone SDK 3和iPhone开发的全面信息，对Objective-C编程语言、Xcode和Interface Builder开发工具进行了深入浅出的介绍，同时对iPhone开发的基本流程、原理和原则进行了详细和通俗的讲解。本书采用理论与实践相结合的方式，指导读者创建一系列应用程序，让读者能在实践中理解iPhone应用程序的运行方式和构建方式，掌握具体的iPhone特性，学会如何控制这些特性并与之交互。

全书共18章，分为3个部分。前4章介绍iPhone开发中的基本概念和开发人员所需的必备知识，并通过示例演示了一些标准的iPhone用户界面控件。第5章至第16章深入介绍如何开发各种高级iPhone特性，其中包括自动旋转、工具栏控制器、表视图、分层列表、应用程序设置、数据管理、绘图、手势输入、Core Data、Core Location、加速计以及照相机和相片库。最后两章介绍如何将iPhone应用程序转换为其他语言，从而让更多用户接受并使用它。

本书覆盖面广、结构清晰，是一本有关iPhone开发的全新入门指南。它面向具备Objective-C基本知识的iPhone开发用户。不论你是经验丰富的开发人员，还是初涉编程领域的新手，都可以从本书中得到有用的信息。书中的示例通用性高，特别适合读者参考使用，这使本书成为广大读者的首选。

iPhone SDK是一个新兴的软件开发平台，但目前国内关于iPhone开发的资料非常有限。相信本书的出版可以为iPhone开发的发展起到推波助澜的作用。

本书上一版由漆振、解巧云、孙文磊和杨越等翻译，这一版由杨越、漆振翻译和修订，在翻译过程中得到了欧阳宇、盛海艳和张波的帮助，在此一并致谢。由于译者的知识水平有限，加之时间比较仓促，文中难免会出现一些疏漏和错误，恳请广大读者给予批评指正。

译者
2009年8月

前言

这真是一段令人难忘的经历！我们最初编写这本关于iPhone开发的书完全是出于个人爱好，从未想象过这本书会有如此多的读者。谁能想到，一本薄薄的小书竟然能够在全球各地畅销。读者对iPhone开发的热情是我们始料不及的。当然，这期间的点点滴滴也给我们留下了美好的回忆。

那么，这个新版本中有哪些新内容？太多了！对于初学者，我们介绍了每一行代码，并且针对SDK 3修改了每个项目。诚如你所愿，我们也全面修改了文字内容，使所有的解释说明都保持最新。我们还根据Apress网页的勘误和我们自己的网站<http://iphonedevbook.com>上的错误报告^①，尽最大努力纠正了书中的每一个错误。当然，人无完人，金无足赤，所以如果你发现了任何错误，一定要告知我们，以便我们在下次印刷时能够继续更新本书。

如果已经有了上一版，还需不需要购买本书呢？这个问题非常好，它也是Apress出版社与我们以及我们两个作者之间反复交流的问题。本书新增了许多内容，包括一个介绍Core Data的新项目。Core Data是一项重要的持久性技术，它在iPhone开发中发挥着重要作用。此外，新版加入了许多内容，使一些较为复杂的主题变得容易理解。

毫无疑问，这一版比上一版更加出色。如果你已经学习了上一版并且掌握了其中的所有材料，那么请继续学习我们所写的*More iPhone 3 Development*^②（Apress，2009），该书弥补了本书的不足，讨论了SDK 3中引入的优秀的新技术。

如果你还没有完整地学完上一版，仍然感觉思绪有些不太清楚，或者如果你只是想支持一下我们两位作者，那么一定要买这一版。我们会感谢你的支持。一定要访问<http://iphonedevbook.com>，告诉我们你开发的新颖的应用程序。我们期待着在论坛上见到你。祝编码愉快！

① 本书源代码及中文版图书勘误可从图灵网站www.turingbook.com本书网页免费注册下载。——编者注

② 本书已由人民邮电出版社引进，中文版《iPhone 3开发高级教程》即将出版。——编者注

上一版前言

“从开始使用Mac以来，我还没有看到过让我如此激动的编程平台。”最近我们经常听到这样的感言，坦白地说，我也有同感。iPhone是一种让人激动不已的出色技术，它将功能和乐趣完美地融合在一起。而程序员使用这种技术可以完成的工作也让人很激动！

这个世界的大门刚刚打开。花些时间浏览App Store，你会情不自禁地感到振奋。如果你并不负责设计自己的iPhone应用程序，那么为iPhone开发提供咨询也具有无限的商机。每个人好像都想把他们的产品导入该平台。我们的电话已经响个不停了。

如果你已经研究了几个月，偶尔访问一下我们的网站 (<http://iphonedevbook.com>)，并和我们打个招呼吧。请告诉我们有关你的项目的信息，我们很乐意倾听。

致 谢

没有我们善良、能干又聪明的家人、朋友和同伴的支持，本书是不可能完成的。首先，感谢Terry和Deneen对我们的宽容，他们为我们专心写书提供了非常好的环境。这个项目耗费了相当长的时间，但是他们从未抱怨过。我们很幸运！

本书的完成还要归功于Apress出版社工作人员的合作。他们不仅是本书的出版者，还是我们不可多得的朋友。Clay Andres策划了本书，并将我们带到了Apress出版社。Dominic Shakeshaft始终笑容可掬地处理我们的抱怨，并总能找到合适的解决方法，使本书更趋完善。本书的编辑Douglas Pundick审查了书中每一个字，并提出了一些非常有益的建议。Laura Esterman、Beth Christmas和Grace Wong是本书前后两版的项目经理，他们很棒，也很亲切，敦促我们实现每一个目标。他们让本书的编写能够有条不紊地进行，并为我们指明了正确的方向。Heather Lang和Kim Wimpsett是极为出色的文字编辑，很荣幸能和他们一起工作，请下一次依然做我们的文字编辑！Laura Cheu和生产团队把零碎的稿件整合成书，Dina Quan将Word文档变成如此精美的页面。Kari Brooks-Copony提供了出色的版式设计。Paul Carlstroem和Pete Aylward征集宣传素材，策划推出一系列营销活动。我们对Apress出版社的所有工作人员表示由衷的感谢！

特别感谢优秀的技术审稿人Mark Dalrymple。除了提供具有独到见解的反馈之外，Mark还测试了书中的所有代码，帮助我们保证了本书的正确性。感谢他！

最后，感谢我们的孩子，他们在父亲努力工作时表现出非常好的耐心。本书是送给他们的：Maddie、Gwynnie、Ian、Kai、Daniel、Kelley和Ryan。

目 录

第 1 章 欢迎来到 iPhone 的世界	1
1.1 关于本书	1
1.2 必要条件	1
1.3 必备知识	3
1.4 编写 iPhone 应用程序有何不同	4
1.4.1 只有一个正在运行的应用程序	4
1.4.2 只有一个窗口	4
1.4.3 受限访问	5
1.4.4 有限的响应时间	5
1.4.5 有限的屏幕大小	5
1.4.6 有限的系统资源	5
1.4.7 不支持垃圾收集	6
1.4.8 新功能	6
1.4.9 与众不同的方法	6
1.5 本书内容	6
1.6 本次更新的内容	7
1.7 准备开始吧	7
第 2 章 创建基本项目	8
2.1 在 Xcode 中设置项目	8
2.2 Interface Builder 简介	13
2.2.1 nib 文件的构成	14
2.2.2 在视图中添加标签	15
2.3 美化 iPhone 应用程序	17
2.4 小结	20
第 3 章 处理基本交互	21
3.1 MVC 范型	21
3.2 创建项目	22
3.3 创建视图控制器	22
3.3.1 输出口	23
3.3.2 操作	24
3.3.3 将操作和输出口添加到视图 控制器	24
3.3.4 将操作和输出口添加到实现 文件	26
3.4 使用应用程序委托	30
3.5 编辑 MainWindow.xib	33
3.6 编辑 Button_FunViewController.xib	34
3.6.1 在 Interface Builder 中创建视图	34
3.6.2 连接所有元素	36
3.6.3 测试	39
3.7 小结	39
第 4 章 更丰富的用户界面	40
4.1 满是控件的屏幕	40
4.2 活动、静态和被动控件	42
4.3 创建应用程序	42
4.3.1 导入图像	42
4.3.2 实现图像视图和文本字段	43
4.3.3 添加图像视图	44
4.3.4 添加文本字段	47
4.3.5 设置第二个文本字段的属性	50
4.3.6 连接输出口	50
4.4 构建和运行	51
4.4.1 完成输入后关闭键盘	51
4.4.2 通过触摸背景关闭键盘	52
4.5 实现滑块和标签	54
4.5.1 确定输出口	54
4.5.2 确定操作	54
4.5.3 添加输出口和操作	54

4.5.4 添加滑块和标签	55	6.3.1 创建视图控制器和 nib 文件	89
4.5.5 连接操作和输出口	56	6.3.2 修改应用程序委托	91
4.6 实现开关、按钮和分段控件	57	6.3.3 SwitchViewController.h	92
4.6.1 确定输出口	57	6.3.4 修改 MainWindow.xib	92
4.6.2 确定操作	57	6.3.5 编写 SwitchViewController.m	95
4.6.3 添加开关、按钮和分段控件	59	6.3.6 实现内容视图	98
4.6.4 连接开关输出口和操作	60	6.4 制作转换动画	101
4.6.5 添加按钮	61	6.5 小结	103
4.7 实现操作表和警报	62	第 7 章 标签栏与选取器	104
4.7.1 遵从操作表委托方法	62	7.1 Pickers 应用程序	104
4.7.2 显示操作表	62	7.2 委托和数据源	106
4.7.3 操作表委托和创建警报	64	7.3 建立工具栏框架	106
4.8 美化按钮	66	7.3.1 创建文件	107
4.8.1 viewDidLoad 方法	66	7.3.2 添加根视图控制器	108
4.8.2 控件状态	67	7.4 实现日期选取器	112
4.8.3 可拉伸图像	67	7.5 实现单个组件选取器	114
4.9 成为出色的内存使用者	67	7.5.1 声明输出口和操作	114
4.10 小结	68	7.5.2 构建视图	115
第 5 章 自动旋转和自动调整大小	70	7.5.3 将控制器实现为数据源和委托	115
5.1 使用自动调整属性处理旋转	71	7.6 实现多组件选取器	120
5.1.1 指定旋转支持	71	7.6.1 声明输出口和操作	120
5.1.2 使用自动调整属性设计界面	73	7.6.2 构建视图	120
5.1.3 自动调整属性	74	7.6.3 实现控制器	121
5.1.4 设置按钮的自动调整属性	75	7.7 实现独立组件	123
5.2 在旋转时重构视图	76	7.8 使用自定义选取器创建简单游戏	130
5.2.1 声明和连接输出口	77	7.8.1 编写控制器头文件	130
5.2.2 在旋转时移动按钮	77	7.8.2 构建视图	130
5.3 切换视图	79	7.8.3 添加图像资源	131
5.3.1 确定输出口	80	7.8.4 实现控制器	131
5.3.2 确定动作	80	7.8.5 spin 方法	134
5.3.3 声明动作和输出口	80	7.8.6 viewDidLoad 方法	135
5.3.4 设计两个视图	81	7.8.7 最后的细节	137
5.3.5 实现交换和动作	82	7.8.8 链接 Audio Toolbox 框架	140
5.4 小结	84	7.9 小结	141
第 6 章 多视图应用程序	85	第 8 章 表视图简介	142
6.1 View Switcher 应用程序	87	8.1 表视图基础	142
6.2 多视图应用程序的体系结构	88	8.2 实现一个简单的表	145
6.3 构建 View Switcher	88	8.2.1 设计视图	145

8.2.2 编写控制器.....	146	9.8 第五个子控制器：可删除的行.....	217
8.3 添加一个图像.....	149	9.9 第六个子控制器：可编辑的详细窗格.....	222
8.4 附加配置.....	151	9.9.1 创建数据模型对象.....	222
8.4.1 设置缩进级别.....	152	9.9.2 创建控制器.....	224
8.4.2 处理行的选择.....	152	9.9.3 创建详细视图控制器.....	227
8.4.3 更改字体大小和行高.....	154	9.10 其他内容.....	240
8.4.4 委托还能做什么.....	155	9.11 小结.....	243
8.5 定制表视图单元.....	155	第 10 章 应用程序设置和用户	
8.5.1 单元应用程序.....	155	默认设置.....	244
8.5.2 向表视图单元添加子视图.....	156	10.1 设置束.....	244
8.5.3 使用 UITableViewCell 的 自定义子类.....	159	10.2 AppSettings 应用程序.....	245
8.6 分组分区和索引分区.....	163	10.3 创建项目.....	247
8.6.1 构建视图.....	163	10.4 使用设置束.....	248
8.6.2 导入数据.....	164	10.4.1 在项目中添加设置束.....	248
8.6.3 实现控制器.....	164	10.4.2 设置属性列表.....	249
8.6.4 添加索引.....	168	10.4.3 添加文本字段设置.....	250
8.7 实现搜索栏.....	168	10.4.4 添加安全文本字段设置.....	252
8.7.1 重新考虑设计.....	168	10.4.5 添加多值字段.....	252
8.7.2 深层可变副本.....	169	10.4.6 添加拨动开关设置.....	253
8.7.3 更新控制器头文件.....	170	10.4.7 添加滑块设置.....	254
8.7.4 修改视图.....	171	10.4.8 添加子设置视图.....	255
8.7.5 修改控制器实现.....	173	10.5 读取应用程序中的设置.....	256
8.8 小结.....	183	10.6 更改应用程序中的默认设置.....	260
第 9 章 导航控制器和表视图	184	10.7 小结.....	263
9.1 导航控制器.....	184	第 11 章 基本数据持久性	264
9.1.1 栈的性质.....	184	11.1 应用程序的沙盒.....	264
9.1.2 控制器栈.....	185	11.1.1 获取 Documents 目录.....	265
9.2 由 6 个部分组成的分层应用程序： Nav.....	185	11.1.2 获取 tmp 目录.....	266
9.3 构建 Nav 应用程序的骨架.....	188	11.2 文件保存策略.....	266
9.3.1 创建第一级视图控制器.....	188	11.2.1 单个文件持久性.....	266
9.3.2 设置导航控制器.....	189	11.2.2 多个文件持久性.....	267
9.4 第一个子控制器：展示按钮视图.....	194	11.3 持久保存应用程序数据.....	267
9.5 第二个子控制器：校验表.....	201	11.4 持久性应用程序.....	268
9.6 第三个子控制器：表行上的控件.....	205	11.4.1 创建持久性项目.....	269
9.7 第四个子控制器：可移动的行.....	211	11.4.2 设计持久性应用程序视图.....	269
9.7.1 编辑模式.....	211	11.4.3 编辑持久性类.....	270
9.7.2 创建一个新的二级控制器.....	212	11.4.4 对模型对象进行归档.....	273
		11.4.5 实现 NSCopying.....	275
		11.5 归档应用程序.....	276

11.5.1 实现 FourLines 类	277	12.4.9 优化 QuartzFun 应用程序	322
11.5.2 实现 PersistenceView- Controller 类	278	12.5 一些 OpenGL ES 基础知识	325
11.6 使用 iPhone 的嵌入式 SQLite3	280	12.5.1 构建 GLFun 应用程序	326
11.7 使用 Core Data	289	12.5.2 设计 Nib、添加框架、运行 应用程序	335
11.7.1 实体和托管对象	291	12.6 小结	335
11.7.2 键/值编码	292	第 13 章 轻击、触摸和手势	336
11.7.3 在上下文中结合它们	292	13.1 多触摸术语	336
11.7.4 创建新托管对象	293	13.2 响应者链	337
11.7.5 检索托管对象	293	13.3 多触摸体系结构	338
11.7.6 设计数据模型	294	13.4 触摸浏览器应用程序	339
11.7.7 创建持久视图和控制器	297	13.5 Swipes 应用程序	342
11.7.8 将持久视图控制器设置 为应用程序的根控制器	302	13.6 实现多个轻扫动作	345
11.8 小结	303	13.7 检测多次轻击	347
第 12 章 使用 Quartz 和 OpenGL 绘图	304	13.8 检测捏合操作	351
12.1 图形世界的两个视图	304	13.9 自己定义手势	354
12.2 本章的绘图应用程序	305	13.10 小结	358
12.3 Quartz 绘图方法	305	第 14 章 使用 Core Location 定位功能	359
12.3.1 Quartz 2D 的图形上下文	305	14.1 位置管理器	359
12.3.2 坐标系	306	14.1.1 设置所需的精度	360
12.3.3 指定颜色	307	14.1.2 设置距离筛选器	360
12.3.4 在上下文中绘制图像	308	14.1.3 启动位置管理器	360
12.3.5 绘制形状: 多边形、直线和 曲线	309	14.1.4 更明智地使用位置管理器	360
12.3.6 Quartz 2D 工具示例: 模式、 梯度、虚线模式	309	14.2 位置管理器委托	361
12.4 构建 QuartzFun 应用程序	309	14.2.1 获取位置更新	361
12.4.1 创建随机颜色	310	14.2.2 使用 CLLocation 获取纬度和 经度	361
12.4.2 定义应用程序常量	311	14.2.3 错误通知	362
12.4.3 实现 QuartzFunView 框架	312	14.3 尝试使用 Core Location	363
12.4.4 向视图控制器中添加输出 口和操作	314	14.3.1 更新位置管理器	367
12.4.5 更新 QuartzFunViewContro- ller.xib	316	14.3.2 确定移动距离	367
12.4.6 绘制直线	317	14.4 小结	368
12.4.7 绘制矩形和椭圆形	319	第 15 章 加速计	369
12.4.8 绘制图像	320	15.1 加速计物理学	369
		15.2 访问加速计	370
		15.2.1 UIAcceleration	370
		15.2.2 实现 accelerometer: didAccelerate: 方法	371

15.3 摇动与击碎.....	373	17.3 现实中的 iPhone: 本地化应用程序.....	398
15.3.1 用于击碎的代码.....	373	17.3.1 查看当前区域设置.....	401
15.3.2 加载模拟文件.....	376	17.3.2 测试 LocalizeMe.....	401
15.3.3 完好如初——复原触摸.....	377	17.3.3 本地化 nib 文件.....	402
15.4 滚弹珠程序.....	377	17.3.4 查看本地化的项目结构.....	403
15.4.1 实现 Ball View 控制器.....	378	17.3.5 本地化图像.....	405
15.4.2 编写 Ball View.....	379	17.3.6 本地化应用程序图标.....	406
15.4.3 计算小球运动.....	382	17.3.7 生成和本地化字符串文件.....	406
15.5 小结.....	385	17.4 小结.....	409
第 16 章 iPhone 照相机和照片库.....	386	第 18 章 未来之路.....	410
16.1 使用图像选取器和 UIImagePickerController- Controller.....	386	18.1 别陷进单一的思路里.....	410
16.2 实现图像选取器控制器委托.....	387	18.1.1 苹果公司的文档.....	410
16.3 实际测试照相机和库.....	389	18.1.2 邮件列表.....	411
16.3.1 设计界面.....	390	18.1.3 论坛.....	411
16.3.2 实现照相机视图控制器.....	390	18.1.4 网站.....	411
16.4 小结.....	394	18.1.5 博客.....	412
第 17 章 应用程序本地化.....	395	18.1.6 Dave 和 Jeff 的博客及 Twitter.....	412
17.1 本地化体系结构.....	395	18.1.7 参考图书.....	412
17.2 使用字符串文件.....	396	18.1.8 如果仍未解决问题.....	412
		18.2 再会.....	412

第 1 章

欢迎来到iPhone的世界

你想编写iPhone应用程序？iPhone可能在今后很长一段时间内都是最吸引人的新平台。毫无疑问，它是迄今为止最新颖的移动平台，特别是现在，苹果公司还提供了一组好用的、具有良好文档的工具来支持iPhone应用程序的开发。

最近发布的3.0版iPhone软件开发工具包（SDK）提供了更加出色的功能。

说明 本书已针对最新的SDK版本进行了修订和更新。我们在一些地方选择使用3.0版中的新函数和方法，它们已被证实与早期的SDK版本兼容。遇到这类情形时，我们将在本书中注明。请从本书配套网站<http://iphonederbook.com>下载最新和最完善的源代码压缩文件。我们已在代码中添加了条件宏，可以同时支持使用最新的SDK版本和早期的SDK版本来编译代码。当新的SDK版本发布时，我们将更新代码，因此请你一定要定期检查本书网站。

1.1 关于本书

本书将带你走上创建iPhone应用程序的大道。我们的目标是让你通过初步学习，理解iPhone应用程序的运行方式和构建方式。在学习过程中，你将创建一系列小型应用程序，每个应用程序都会突出某些iPhone特性，展示如何控制这些特性或与其交互。如果你扎实地掌握了本书中的基本知识，充分发挥自己的创造力，坚定不移，同时借助苹果公司大量翔实的文档，你就具备了创建专业级iPhone应用程序所需的一切条件。

说明 Dave和Jeff为本书创办了一个论坛。这个论坛是志趣相投的人们互相交流的理想地点，可以在这里获取问题的答案，也可以回答别人的问题。论坛地址为<http://iphondevbook.com/forum>。一定要访问此论坛哦！

1.2 必要条件

在开始编写iPhone软件之前，需要做一些准备工作。初学者需要一台运行Leopard(OS X 10.5.6或更高版本)的基于Intel的Macintosh计算机。2006年下半年及之后上市的任何Macintosh计算机

(不管是笔记本还是台式机)应该都符合要求。

无需使用具备顶级配置的计算机,MacBook或Mac Mini就能够出色地完成任务。但是,运行速度较慢的老计算机,最好能升级内存,获得较大的性能提升。

你还需要注册成为iPhone开发人员。只有完成这一步,苹果公司才允许下载iPhone SDK。

注册时请访问<http://developer.apple.com/iphone/>(中文网站为<http://www.apple.com.cn/developer/iphone/>,如图1-1所示),页面中提供了最新且功能最强大的iPhone SDK的下载链接。单击该链接将进入包含3个选项的注册页面。

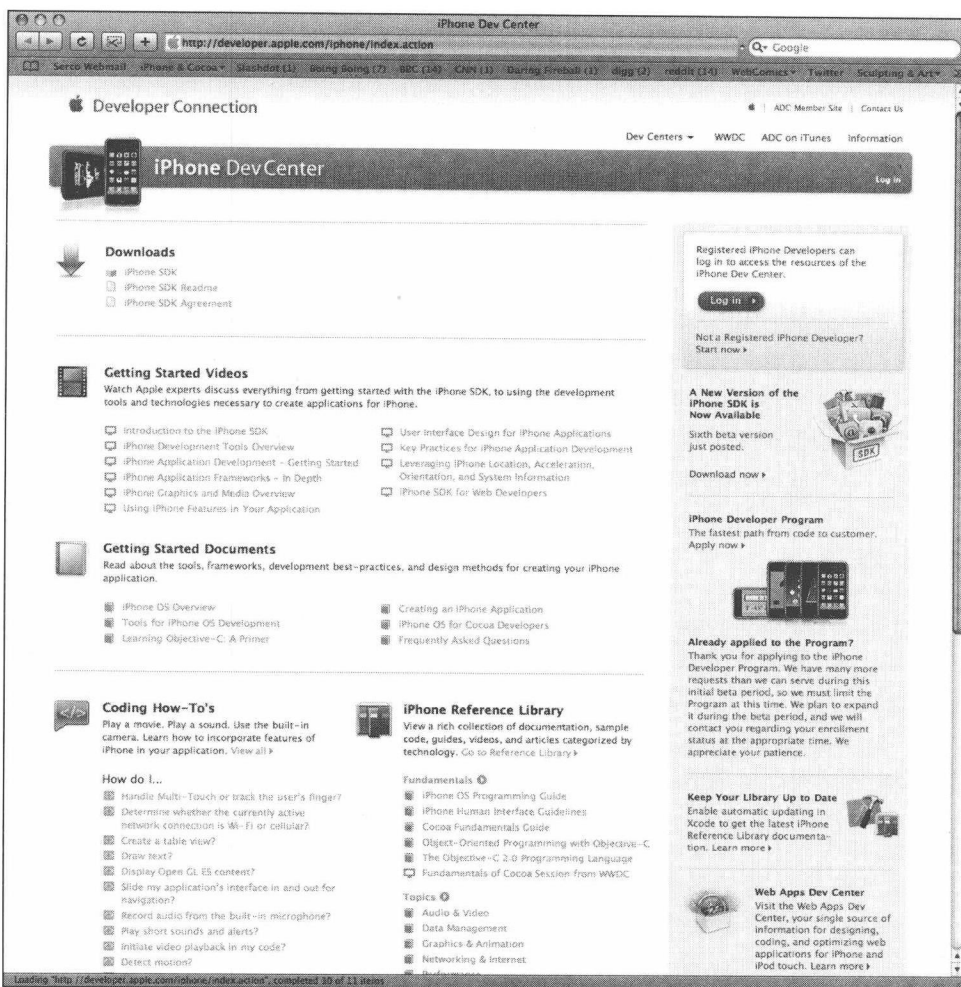


图1-1 苹果公司的iPhone开发中心网站

最简单(而且免费)的选项是单击Download the Free SDK按钮。页面将提示输入Apple ID。使用你的Apple ID登录。如果还没有Apple ID,请单击Create Apple ID按钮创建一个,然后再登录。