

Содержание (сводка)

	Введение	19
1	Первые шаги. <i>iOS и эпоха мобильности</i>	31
2	Основные паттерны iOS. <i>Строим приложение «с нуля»</i>	59
2.5	Интермедия. <i>Синтаксис</i>	105
3	Таблицы, представления и данные. <i>Таблица и представление</i>	119
4	Приложения с несколькими представлениями. <i>Такие важные подробности</i>	163
5	Процесс рецензирования, дизайн и устройства. <i>Как жить в «яблочном» мире</i>	199
6	Core Data и ячейки табличного представления. <i>Как поймать любимую передачу</i>	223
7	Реализация поиска с Core Data. <i>Поиск информации</i>	261
8	Core Data, map kit и Core location. <i>В поисках телефонной будки</i>	267

Содержание (настоящее)

Введение

Ваш мозг думает о разработке приложений для iOS.

Вы сидите за книгой и пытаетесь что-нибудь выучить, но ваш мозг считает, что вся эта писанина не нужна. Ваш мозг говорит: «Выгляни в окно! На свете есть более важные вещи, например сноуборд». Как заставить мозг думать, что ваша жизнь действительно зависит от умения разрабатывать приложения для iPhone и iPad?

	Для кого написана эта книга?	20
	Мы знаем, о чем вы думаете	21
	Метапознание: наука о мышлении	23
	Что можете сделать вы, чтобы заставить свой мозг повиноваться	25
	Примите к сведению	26
	Технические рецензенты	28
	Благодарности	29

1 первые Шаги

iOS и эпоха мобильности

С появлением iPhone мир изменился. Когда Стив Джобс произнес эту фразу при выпуске iPhone, мало кто ему поверил. Прошло шесть лет, и устройства iPhone и iPad используются в бизнесе и медицине, а на платформе App Store работает множество программистов — от талантливых одиночек до известных фирм. Apple предоставляет программное обеспечение, мы поможем вам знаниями — от вас потребуется лишь энтузиазм.

Итак, вы хотите написать приложение для iOS...	32
Добро пожаловать во Вселенную Apple!	33
Приложения iOS пишутся на языке Objective-C	34
Все начинается с SDK	35
Это Сью, ваш новый начальник	36
Xcode и Git... неразлучные друзья	37
Xcode находится в центре любого проекта iOS	39
Эмулятор iOS	41
Программа хранится в файлах с исходным кодом	45
Редактор кода, центр управления... да еще и отладчик	50
Один iPhone, два iPhone, красный iPhone, синий iPhone...	52
Ваш инструментарий разработки для iPhone	58

2 основные паттерны iOS Строим приложение «с нуля»

Итак, первое знакомство состоялось; теперь пришло время начать все заново. Вероятно, вы уже примерно представляете, с какими инструментами вам предстоит работать и как устроена среда Xcode. Пора изучить проблему более основательно и построить собственный проект. Как создать проект iOS, как связаны друг с другом компоненты приложений, на какие схемы взаимодействий следует ориентироваться? Вы это скоро узнаете — а пока переверните страницу...

Приложения iOS работают в полноэкранном режиме	60
Паттерн Модель-Представление-Контроллер	61
Начинаем с Xcode и Git	65
Переходим к построению интерфейса!	67
Переходим к построению интерфейса... дубль два	69
Xcode позволяет легко вносить косметические изменения	74
Элементы управления iOS изнутри	75
Действия создаются в редакторе графического интерфейса среды Xcode	77
Связывание элементов управления с действиями	79
И как добраться до текста?	88
Методы чтения и записи свойств создаются автоматически	89
Создайте свойство для текстового поля	91
Элементы управления связываются со ссылками IBOutlet	93
Простая работа с Twitter	96
Ваш инструментарий разработки для iOS	104

2.5

интерМедия

Синтаксис

Пора заняться мелочами. Мы написали пару приложений и более или менее разобрались с общей картиной. Пришло время досконально, построчно разбираться в мелочах. Почему в коде повсюду разбросаны символы @? Чем метод отличается от сообщения? Как именно работают свойства? Нас ждет краткая экскурсия по синтаксису Objective-C; потом можно будет вернуться к построению приложений.

Классы: интерфейс и реализация	106
Заголовочные файлы описывают интерфейс класса	107
Свойства используются для эффективности	110
Передача сообщений: как это происходит в Objective-C	113
Раз уж мы занялись сообщениями...	117
Ваш инструментарий синтаксиса	118

3

таблицы, представления и данные

Таблица и представление

В большинстве приложений iOS используется несколько представлений. Мы написали симпатичное приложение с одним представлением. И все же каждый, кто когда-либо пользовался смартфоном, знает, что типичное представление одним представлением не ограничивается. Самые впечатляющие приложения iOS используют при работе со сложной информацией несколько представлений. Мы начнем с навигационных контроллеров и табличных представлений наподобие тех, которые используются в приложениях Mail и Контакты. Вот только у нас они будут использоваться несколько иначе...

Поздравляем!	120
Приложение: каталог SpinCity	121
Как работают приложения iOS	122
Иерархические данные – за пределами табличного представления	124
А теперь нужно связать эти два представления...	127
Три представления в одном шаблоне	130
Паттерн MVC используется для разделения обязанностей...	135
Добавление нового класса	136
Свойства предоставляют доступ к атрибутам класса	138
Объекты доступа к данным скрывают низкоуровневые операции с данными	141
Поздравляем – вы только что создали свой первый объект DAO!	145
Таблица состоит из ячеек	151
Ваш инструментарий представлений	162

4

приложения с несколькими представлениями

Такие важные подробности

В большинстве приложений iOS используется более одного представления. Работа над приложением началась резво: мы воспользовались встроенными шаблонами и внесли довольно впечатляющие изменения в табличное представление. Пришло время заняться выводом подробной информации, подготовкой нового представления и управлением навигацией между ними. Многие популярные приложения в App Store предоставляют удобные и простые средства для работы с большими объемами данных. Приложение Spin City делает то же самое — оно помогает пользователю найти нужную пластинку, не перерывая многочисленные конверты на полках!

Детализированные представления	164
Табличные представления не всегда похожи на... таблицы	166
Замена UIViewController на UITableView Controller	168
Макет нового детализированного представления	170
Включение представления в раскадровке	171
Пути соединяют контроллеры представлений	175
Свяжите сцены в раскадровке	176
Пути позволяют подготовиться к отображению новой сцены	185
Обновите метод обратного вызова prepareForSegue	186
Для этого есть приложение приложение список	189
Создайте новый список свойств	190
Мы должны загрузить каждый альбом из списка	192
Преобразование данных в список plist одной простой операцией	193
Ваш инструментарий представлений	197

5

процесс рецензирования, дизайн и устройства

Как жить в «яблочном» мире

Разработка iOS не ограничивается одним программированием.

Наверняка вы уже слышали всевозможные ужасы. Процесс рецензирования Apple известен своей строгостью и обилием правил, которые должны соблюдать программисты. Да, не ждите, что все пойдет как по маслу, но если вы знаете, что делаете, — все отнюдь не так плохо. А кроме того, когда ваше приложение будет одобрено, перед вами откроется невероятно популярный магазин App Store... с множеством покупателей, готовых расстаться со своими долларами. Разве не заманчиво?

Это мир Apple... просто вы в нем живете	201
Проверка устройства — обязательная часть	207
Пример проверки устройства: камера	208
iOS берет на себя технические подробности	208
Хмм... устройство поддерживается, функция недоступна	209
Правила NIG помогают, а не мешают	211
Вы уже понемногу привыкаете к правилам NIG...	212
Дизайн = внешний вид + поведение	214
Пять главных отличий iOS 7	215
Информация к размышлению: iPad — не iPhone	216
Ваш инструментарий Apple	223

6

core data и ячейки табличного представления

Как поймать любимую передачу

Устраивайтесь поудобнее и послушайте историю — историю о судьбоносном путешествии. Сегодня часто возникает одна проблема: как работать с большими объемами данных и организовать их представление в формате, подходящем для мобильных устройств? Это можно делать многими способами, включая обработку данных и представление в формате, удобном для навигации и интерпретации. Для примера возьмем программу телепередач: в эфире идет великое множество программ. Что делать поклоннику «Острова Гиллигана»?

Это ваше приложение	226
Это ваше приложение с данными	227
Знакомство с Core Data	228
...Кстати, о данных	229
HFN	229
Приложение Gilligizer	230
Core Data начинается с данных	232
Core Data работает с сущностями	235
Для описания сущностей Core Data использует модель управляемых объектов	236
Построение сущности Show	237
У нас есть объект... теперь его необходимо вывести	252
Вывод сущности в приложении Gilligizer	253
Ваш инструментарий Core Data	260

1 реализация поиска с core data

Поиск информации

Просто просматривать данные уже недостаточно. Наступила эпоха больших данных, и с обычным просмотром далеко не уйдешь. Вероятно, объем данных на вашем телефоне еще не измеряется в петабайтах, и все же он достаточно велик, чтобы функции сортировки и фильтрации упростили работу с ними. Core Data содержит встроенные средства покорения больших объемов данных, и в этой главе вы научитесь пользоваться ими!

Приложение работает, но его возможности ограничены...	262
Используйте <code>NSFetchRequest</code> для описания поиска	267
Давайте попробуем...	267
В iOS 7 поддержка поиска встроена в Core Data и UIKit	270
Использование предикаторов для фильтрации данных	271
Предикат <code>NSFetchRequest</code> определяет возвращаемые данные	272
Это был вопрос с подвохом...	274
Ваш инструментарий поиска	281

core data, map kit и core location



В поисках телефонной будки

Пришло время заняться расширенными возможностями.

Устройства на базе iOS содержат массу полезных встроенных возможностей. И iPhone, и iPad — это одновременно и компьютер, и библиотека, и фотоаппарат, и видеокамера, и GPS-навигатор. Область технологий геопозиционирования еще только развивается, но уже сейчас она предоставляет много полезных возможностей. К счастью, iOS позволяет относительно легко использовать эти функции оборудования.

Все старое становится новым новым	284
Приложение, iPad и телефонные будки	285
Приложения iOS предназначены только для чтения (в какой-то степени...)	295
Структура приложения iOS определяет, где можно читать и записывать данные	296
Знакомьтесь... UIImagePickerController	297
Использование карты действий	304
Где эта улица, где этот дом?	311
Core Location может определить текущее местоположение несколькими способами	312
Map Kit поддерживается всеми устройствами iOS	323
Аннотации: придется поработать	330
Полная реализация протокола аннотаций	331
Ваш инструментарий	334