

Obsah

Autoři.....	13
Odborný korektor	13
Poděkování.....	14
Předmluva	15
Předmluva k předchozímu vydání	16
Kapitola 1	
Vítejte v džungli	17
O čem tato kniha je.....	18
Co potřebujete, abyste mohli začít	18
Co potřebujete vědět předtím, než začnete.....	20
V čem je programování pro iPhone odlišné?	21
Jediná spuštěná aplikace.....	21
Pouze jedno okno	21
Omezený přístup	22
Omezený čas pro odezvu	22
Omezená velikost obrazovky	22
Omezené systémové prostředky	22
Garbage Collection (automatická správa paměti) není k dispozici	23
Několik nových funkcí.....	23
Jiný přístup.....	23
O čem tato kniha je.....	23
Co je v tomto vydání nového?	26
Jste připravení?.....	26
Kapitola 2	
Úlitba bohům	27
Založení projektu v prostředí Xcode	27
Okno projektu v prostředí Xcode	30
Úvod do nástroje Interface Builder	33
Co to je nib soubor?	34

Přidání popisku do rámce	35
Několik finálních úprav vzhledu aplikace	38
Připraveno ke kompilaci a ke spuštění	40
Hotovo	41

Kapitola 3

Základní interakce..... 43

Softwarová architektura Model-Vzhled-Řízení	43
Tvorba projektu	45
Vytvoření řízení vzhledu.....	45
Outlety	46
Akce	47
Přidávání akcí a outletů do třídy řízení vzhledu.....	48
Přidávání akcí a outletů do implementačního souboru	50
Delegát aplikace.....	55
Úprava souboru MainWindow.xib	57
Úprava souboru Button_FunViewController.xib	58
Vytvoření vzhledu v nástroji Interface Builder.....	58
Propojení všeho dohromady.....	61
Testování aplikace	63
Hotovo	63

Kapitola 4

Více zábavy s uživatelským rozhraním..... 65

Obrazovka plná ovládacích prvků	66
Aktivní, statické a pasivní ovládací prvky	67
Tvorba aplikace.....	68
Importování obrázku.....	68
Implementace textových polí a obrázkového rámce.....	69
Přidání obrázkového rámce	70
Přidání textových polí.....	75
Nastavení atributů druhého textového pole	78
Připojení outletů	79
Build and Run	79
Skrytí klávesnice po stisknutí tlačítka Done	79
Skrytí klávesnice po doteku na pozadí.....	81
Implementace posuvníku a popisku	83
Outlety.....	83
Akce	83

Přidání outletů a akcí.....	83
Přidání posuvníku a popisku.....	84
Propojení akcí a outletů.....	85
Implementace přepínačů, tlačítka a děleného tlačítka.....	86
Outlety.....	86
Akce.....	86
Přidání přepínačů, tlačítka a děleného tlačítka.....	89
Propojení outletů přepínačů a akcí.....	89
Přidání tlačítka.....	90
Implementace modálního panelu a varovného hlášení.....	91
Přizpůsobení se metodě delegáta modálního panelu.....	91
Zobrazení modálního panelu.....	92
Delegát modálního panelu a vytvoření varovného hlášení.....	94
Zkrášlení tlačítka.....	95
Metoda viewDidLoad.....	96
Kontrolní stavy.....	97
Roztáhnutelné obrázky.....	97
Zodpovědný uživatel paměti.....	97
Proběhnutí cílovou páskou.....	99

Kapitola 5

Automatická rotace a automatická změna velikosti 101

Provedení rotace za využití atributů automatické změny velikosti.....	103
Specifikace podpory automatické rotace.....	103
Návrh uživatelského rozhraní s využitím atributů automatické změny velikosti....	105
Atributy automatické změny velikosti.....	105
Atributy automatické změny velikosti tlačítka.....	107
Restrukturalizace rámce vzhledu při jeho otočení.....	108
Deklarace a propojení outletů.....	108
Přesunutí tlačítek při rotaci rámce.....	109
Záměna rámců vzhledu.....	111
Outlety.....	112
Akce.....	112
Deklarace akcí a zásuvek.....	112
Návrh obou rámců vzhledu.....	113
Implementace záměny a akce.....	114
Závěr.....	116

Kapitola 6

Aplikace s více rámci vzhledu.....	117
Aplikace View Switcher.....	119
Architektura aplikace s více rámci vzhledu.....	120
Anatomie rámce obsahu	121
Tvorba aplikace View Switcher	121
Vytvoření objektu řízení vzhledu a nib souborů.....	121
Úprava delegáta aplikace	124
SwitchViewController.h	125
Úprava souboru MainWindow.xib.....	125
Zdrojový kód souboru SwitchViewController.m	128
Implementace rámců obsahu.....	131
Animace přechodu.....	134
Končíme	136

Kapitola 7

Lišty záložek a rámce pro výběr.....	137
Aplikace s pikry.....	138
Delegáti a zdroje dat	139
Vytvoření kostry aplikace s lištou záložek	140
Vytvoření souborů.....	140
Přidání objektu řídicího kořenový rámec	141
Implementace pikru kalendářního data	146
Implementace pikru s jedním komponentem.....	149
Deklarace outletů a akcí.....	149
Vytvoření rámce obsahu.....	149
Implementace řídicího objektu jako zdroje dat a delegáta.....	150
Implementace pikru s více komponenty	154
Deklarace outletů a akcí.....	154
Vytvoření rámce obsahu.....	155
Implementace třídy řízení	155
Implementace vzájemně závislých komponentů.....	158
Tvorba jednoduché hry s pikrem na míru	164
Hlavičkový soubor třídy řízení	164
Vytvoření rámce vzhledu.....	165
Přidání zdrojových obrázků	166
Implementace třídy řízení	166
Metoda spin.....	168

Metoda viewDidLoad.....	169
Konečné detaily.....	171
Zapojení frameworku Audio Toolbox.....	174
Poslední zatočení.....	175

Kapitola 8

Úvod do tabulek.....	177
Základní charakteristika rámců tabulek.....	178
Skupinové a prosté tabulky.....	179
Implementace jednoduché tabulky.....	180
Návrh rámce tabulky.....	181
Zdrojový kód řízení.....	181
Přidání obrázku.....	184
Styly buněk v tabulkách.....	186
Dodatečná nastavení.....	187
Nastavení míry odsazení.....	187
Ošetření výběru řádků.....	188
Změna velikosti písma a výšky řádku.....	189
Co ještě delegát umí?.....	190
Úprava buněk tabulky.....	191
Aplikace Cells (Buňky).....	191
Přidávání vnořených rámců do buňky v tabulce.....	191
Použití vlastní podtřídy třídy UITableViewCell.....	195
Skupinové a indexované sekce.....	199
Vytvoření rámce tabulky.....	199
Import dat.....	200
Implementace třídy řízení.....	200
Přidání indexu.....	204
Implementace vyhledávací lišty.....	204
Redesign aplikace.....	204
Hluboké měnitelné kopie.....	205
Aktualizace hlavičkového souboru třídy řízení.....	207
Úprava rámce.....	208
Úprava implementace třídy řízení.....	209
Shrnutí.....	219

Kapitola 9

Tabulky a navigační objekty	221
Navigační objekty.....	222
Milosrdné zásobníky.....	222
Zásobník řídicích objektů.....	222
Vytvoření hierarchické aplikace Nav v šesti epizodách.....	223
Návrh kostry aplikace Nav.....	226
Vytvoření řídicího objektu pro rámec první úrovně.....	226
Nastavení navigačního řídicího objektu.....	227
První pořízený objekt řízení: Tlačítka detailních informací.....	233
Druhý pořízený objekt řízení: Zaškrtni jeden řádek.....	239
Třetí podřízený objekt řízení: Ovládací prvky v rádcích tabulky.....	244
Čtvrtý podřízený objekt řízení: Přesuň mě.....	250
Režim úprav.....	250
Vytvoření nového řídicího objektu druhé úrovně.....	250
Pátý podřízený objekt řízení: Smaž mě.....	256
Šestý podřízený objekt řízení: Úprava detailů.....	261
Vytvoření datového modelu.....	261
Vytvoření řídicích objektů.....	263
Vytvoření řídicího objektu rámce detailů.....	266
Ale je tu ještě jeden problém.....	279
Proběhnutí cílovou páskou.....	281

Kapitola 10

Nastavení aplikace a výchozí uživatelské nastavení.....	283
Seznámení se svazkem nastavení.....	283
Aplikace AppSettings.....	285
Vytvoření projektu.....	286
Práce se svazkem nastavení.....	288
Přidání svazku nastavení do vašeho projektu.....	288
Nastavení seznamu vlastností.....	289
Přidání textového pole pro nastavení vlastnosti.....	290
Přidání zabezpečeného textového pole pro nastavení vlastnosti.....	292
Přidání pole s více hodnotami.....	292
Přidání přepínače pro nastavení vlastnosti.....	294
Přidání posuvníku pro nastavení vlastnosti.....	294
Přidání vnořeného rámce vzhledu pro nastavení vlastností.....	295
Načtení nastavení za chodu vaší aplikace.....	297

Změna výchozího nastavení z vaší aplikace	301
Transport Scotty!.....	304

Kapitola 11

Základní způsoby uchování dat 305

Pískoviště vaší aplikace.....	306
Přístup do složky Documents	307
Přístup ke složce tmp	307
Strategie ukládání souborů.....	308
Uchování dat v jediném souboru.....	308
Uchování dat ve více souborech.....	308
Uchování dat aplikace.....	308
Serializace seznamů vlastností	309
Aplikace Persistence	310
Vytvoření projektu Persistence.....	310
Návrh vzhledu aplikace Persistence	311
Úprava tříd aplikace Persistence	312
Archivování objektů modelu.....	316
Implementace protokolu NSCopying	317
Aplikace Archiving	319
Implementace třídy FourLines.....	319
Implementace třídy řízení PersistenceViewController.....	321
Využití zabudované databáze SQLite3	323
Příprava projektu pro práci s SQLite3	326
Core Data	332
Entity a spravované objekty	334
Přístup k atributům pomocí klíčů.....	335
Zasazení všeho do kontextu.....	336
Vytváření nových spravovaných objektů.....	337
Načítání spravovaných objektů.....	337
Návrh datového modelu.....	338
Vytvoření vrstev vzhledu a řízení aplikace Persistence	340
Nastavení třídy řízení PersistenceViewController jako kořenového řídicího objektu vaší aplikace.....	345
Plody vaší práce.....	347

Kapitola 12

Kreslení s knihovnamí Quartz a OpenGL 349

Dva pohledy na svět grafiky	349
-----------------------------------	-----

Kreslicí aplikace, kterou vytvoříte v této kapitole.....	350
Kreslení s knihovnou Quartz	351
Grafické kontexty knihovny Quartz 2D	351
Systém souřadnic	352
Specifikace barev	354
Zakreslování obrázků do kontextu	355
Kreslení tvarů: mnohoúhelníky, čáry a křivky	355
Vzorník nástrojů knihovny Quartz 2D: Šablony, přechody a přerušované čáry	356
Aplikace QuartzFun.....	356
Vygenerování náhodné barvy	358
Definování konstant aplikace	358
Implementace kostry rámce QuartzFunView.....	359
Přidání outletů a metod akcí do třídy řízení rámce	361
Aktualizace souboru QuartzFunViewController.xib.....	363
Vykreslení čáry.....	365
Vykreslení čtyřúhelníku a elipsy.....	366
Zobrazení obrázku	368
Optimalizace aplikace QuartzFun	369
Základy práce s knihovnou OpenGL ES	372
Vytvoření aplikace GLFun.....	373
Návrh nib souboru, přidání frameworků, spuštění aplikace	381
Nic jste se nedozvěděli	382

Kapitola 13

Klepnutí, dotyky a gesta	383
Vícedotyková terminologie.....	384
Řetězec příjemců událostí	384
Přesměrování události: udržování řetězce událostí naživu.....	385
Vícedotyková architektura.....	386
Čtyři metody ošetřující gesta	386
Aplikace Touch Explorer	387
Aplikace Swipes.....	390
Implementace více různých druhů švihnutí.....	393
Detekování více klepnutí	395
Detekování štipnutí.....	399
Definování vlastních gest	402
Metody ošetřující dotyky na displeji	405
Vrchní? Účet prosím!.....	406

Kapitola 14

Kde jsem? Hledání cesty s pomocí

nástroje Core Location	407
Správce zeměpisné polohy	408
Nastavení požadované přesnosti	408
Nastavení filtru vzdálenosti	409
Spuštění správce zeměpisné polohy	409
Uvážlivé využití správce zeměpisné polohy	409
Delegát správce zeměpisné polohy	409
Zjišťování aktuální polohy	409
Zjišťování zeměpisné výšky a délky prostřednictvím třídy CLLocation	410
Upozornění na výskyt chyb	411
Testování frameworku Core Location	411
Aktualizace správce zeměpisné polohy	415
Určení překonané vzdálenosti	416
Kdo chce kam, pomozme mu tam	416

Kapitola 15

Akcelerometr	417
Fyzika akcelerometru	417
Přístup k akcelerometru	418
Třída UIAcceleration	419
Implementace metody accelerometer:didAccelerate:	419
Zatřást a rozbít	422
Zdrojový kód, který rozbíjí	423
Načtení souborů simulace	426
Konec dobrý, všechno dobré – léčivý dotek	426
Aplikace Kulička	427
Implementace třídy řízení BallViewController	428
Zdrojový kód rámce třídy BallView	428
Výpočet pohybu kuličky	431
Jdeme dál	434

Kapitola 16

Fotoaparát a knihovna fotografií	435
Práce s prohlížečem obrázků a s třídou UIImagePickerController	436
Implementace delegáta objektu řídicího prohlížeč obrázků	437
Zkouška fotoaparátu a práce s knihovnou	438

Návrh uživatelského rozhraní	439
Implementace třídy řízení CameraViewController.....	440
Klapka!	443

Kapitola 17

Lokalizace aplikace 445

Architektura lokalizace	445
Práce se soubory řetězců	447
Vytvoření souboru řetězců.....	448
iPhone ve světě: lokalizace vaší aplikace	449
Nahlížení do aktuálních místních a jazykových nastavení.....	452
Otestování aplikace	452
Lokalizace nib souboru	454
Struktura lokalizovaného projektu.....	454
Lokalizace obrázku.....	456
Lokalizace ikony aplikace	457
Generování a lokalizace souborů řetězců	458
Auf Wiedersehen.....	460

Kapitola 18

Kam dál? 463

Řešení problémů	463
Dokumentace společnosti Apple	464
E-mailové konference	464
Diskusní fóra	465
Webové stránky.....	465
Blogy.....	466
Davovy a Jeffovy blogy a Twitter	466
More iPhone 3 Development.....	466
A pokud vše selže.....	467
Rozloučení	467

Rejstřík 469