

Stručný obsah

Část I – Nástroje pro začátek

Kapitola 1	Hry na iOS	15
Kapitola 2	Programovací prostředí Xcode	17
Kapitola 3	Programovací jazyk C	29
Kapitola 4	Programovací jazyk Objective-C	57
Kapitola 5	Framework Cocoa Foundation	109
		153

Část II – Stavební bloky hry

Kapitola 6	Kreslení s UIKit a Core Graphics	187
Kapitola 7	Reakce na akce uživatele	189
Kapitola 8	Animování grafiky	237
Kapitola 9	API pro audio: tvorba zvuků v iOS	271
Kapitola 10	Budování síťové hry s GameKitem	309
		355
Dodatek	Odpovědi na cvičení	395