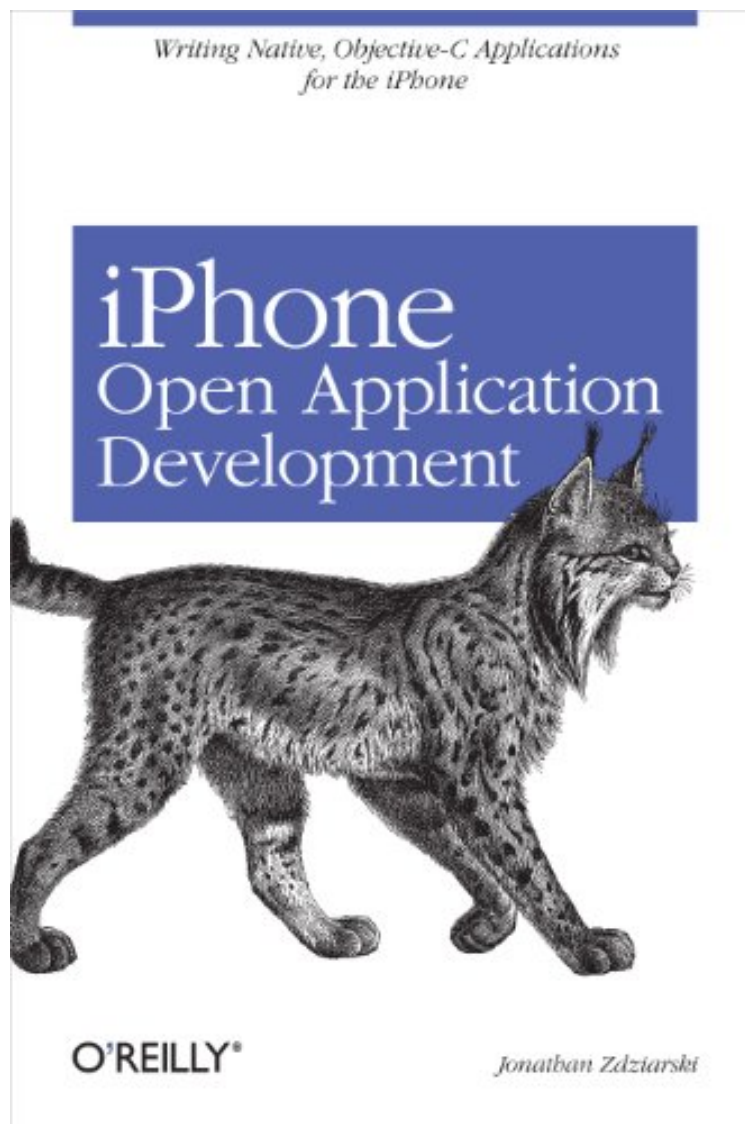


(Download free pdf) iPhone Open Application Development: Write Native Objective-C Applications for the iPhone

iPhone Open Application Development: Write Native Objective-C Applications for the iPhone

Von Jonathan Zdziarski

*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #1731274 in eBooksVerffentlicht am: 2008-03-10Erscheinungsdatum: 2008-12-17File Name: B0028N4W88 | File size: 44.Mb

Von Jonathan Zdziarski : iPhone Open Application Development: Write Native Objective-C Applications for the iPhone before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised iPhone Open Application Development: Write Native Objective-C Applications for the iPhone:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr

gute Einführung, die das Ziel eng umreißt und vor Augen behält. Von einem anderen Namen "iPhone Open Application Development" (März 2008, Erste Edition) bietet einen sehr gelungenen Einstieg in die Programmierung von iPhone-Software. Im Vergleich zu vielen anderen Büchern über Software-Frameworks bietet dieses einen eng umrissenen Fokus auf iPhone-Spezifika. Das ist ein klarer Vorteil, da auf den knapp 300 Seiten die Entwicklung nutzbarer Software damit in der nötigen Tiefe behandelt wird. Die Lernkurve steigt sanft von Kapitel zu Kapitel. Dabei achtet der Autor auf einen roten Faden, wenn er zum Beispiel zuerst das allgemeine Windowing und später immer komplexere UI-Elemente beschreibt. Die Beispiele sind klar strukturiert und für die jeweilige Demonstration möglichst minimal gehalten. Der Autor verzettelt sich nicht in Schnörkeln wie in vielen anderen Büchern dieser Kategorie. Neben der reinen UI-Einweisung wird auch die Sound-Ausgabe behandelt. Als kleines Gimmick wird dann noch das Thema Beschleunigungssensoren aufgegriffen. Dies ist der einzige Ausflug vom Kernthema, den sich der Autor erlaubt, was man ihm nicht hoch genug anrechnen kann. Themen wie der Umgang mit SQLite, der Standard-Embedded-Datenbank auf dem iPhone werden bewusst ausgespart. Dafür existiert auch bereits genügend gute Dokumentation. Zusammenfassend kann man sagen: Auf 300 Seiten bietet Jonathan Zdziarski dem Leser eine durchdachte und strukturierte Einführung in die iPhone-Programmierung, die dank des klar abgegrenzten Fokus auch an der Tiefe keine Wünsche offen lässt.

Kurzbeschreibung Certain technologies bring out everyone's hidden geek, and iPhone did the moment it was released. Even though Apple created iPhone as a closed device, tens of thousands of developers bought them with the express purpose of designing and running third-party software. In this clear and concise book, veteran hacker Jonathan Zdziarski -- one of the original hackers of the iPhone -- explains the iPhone's native environment and how you can build software for this device using its Objective-C, C, and C++ development frameworks. iPhone Open Application Development walks you through the iPhone's native development environment, offers an overview of the Objective-C language you'll use with it, and supplies background for the iPhone operating system. You also get detailed recipes and working examples for everyone's favorite iPhone features -- graphics and audio programming, interfaces for adding multitouch functionality to games, the use of hardware sensors, and the device's vast user interface kit. This book explains: How to access the iPhone's underlying operating system The makeup of an iPhone application How to get the open source tool chain running on your desktop The iPhone's core user interface framework, which is heavily tied to major application-level functions Using the many touted iPhone features such as multitouch, hardware sensors, and gestures Intercepting and handling event notifications for many iPhone-related events Raw video surfaces and 3D transformations that take you deeper into advanced graphics on the iPhone How to record and play simple sounds and intercept sound events Advanced digital audio output using Apple's new Audio Toolbox framework Advanced user interface components such as section lists, keyboards, and image manipulation The Appendix includes a compendium of miscellaneous code examples for cool application features, such as using the camera and creating a CoverFlow-like album browser. This book is a true hacker's book, designed for the millions of users who have run third party applications on their iPhone, but its concepts and code examples have shown to be remarkably similar to Apple's official SDK, making this book a valuable resource for both camps. Any programmer can use this book to write applications with the same spectacular effects that made the device an immediate hit, and impress users just as much as the official iPhone software does. That programmer can easily be you.