

## **O autorach (13)**

## **O recenzencie (15)**

## **Wstęp (17)**

### **Rozdział 1. Witamy w dżungli (19)**

- Dla kogo jest przeznaczona ta książka? (19)
- Co będzie potrzebne? (20)
  - o Programy oferowane programistom (21)
  - o Co trzeba wiedzieć? (22)
- Czym się wyróżnia programowanie na platformę iOS? (23)
  - o Tylko jedna aktywna aplikacja (23)
  - o Tylko jedno okno (23)
  - o Ograniczony dostęp (23)
  - o Ograniczony czas udzielenia odpowiedzi (24)
  - o Ekran o ograniczonej wielkości (24)
  - o Ograniczone zasoby systemowe (24)
  - o Brak mechanizmu Garbage Collection (25)
  - o Niektóre z nowych funkcji (25)
  - o Inne podejście (25)
- Co nowego w tej książce? (25)
- Co nowego w tym wydaniu? (27)
- Czy jesteś gotowy? (27)

### **Rozdział 2. Udobruchanie bogów (29)**

- Konfiguracja projektu w Xcode (29)
  - o Okno projektu w Xcode (32)
- Wprowadzenie do programu Interface Builder (34)
  - o Czym jest plik nib? (35)
  - o Dodanie etykiety do widoku (36)
  - o Zmiana atrybutów (39)
- Dopracowanie zbudowanej aplikacji (40)
  - o Gotowość do kompilacji i uruchomienia (42)
- Podsumowanie (44)

### **Rozdział 3. Obsługa podstawowej interakcji (45)**

- Architektura Model-View-Controller (46)
- Utworzenie projektu (46)
- Utworzenie kontrolera widoku (47)
  - o Outletry (48)
  - o Akcje (48)
  - o Dodanie akcji i outletów do kontrolera widoku (49)
  - o Dodanie akcji i outletów do pliku implementacji (52)
- Używanie delegata aplikacji (56)
- Edycja pliku MainWindow.xib (59)
- Edycja pliku Button\_FunViewController.xib (60)
  - o Utworzenie widoku w programie Interface Builder (60)
  - o Połączenie elementów w całość (62)
  - o Wypróbowanie aplikacji (66)

- Podsumowanie (66)

## **Rozdział 4. Dalsza praca z interfejsem użytkownika (67)**

- Ekran pełen kontrollek (67)
- Kontrolki aktywne i pasywne (68)
- Tworzenie aplikacji (71)
- Implementacja pola obrazu i pól tekstowych (71)
  - o Określenie outletów (71)
  - o Określenie akcji (72)
  - o Dodanie elementu Image View (73)
  - o Dodanie pól tekstowych (77)
  - o Ustawienie atrybutów drugiego pola tekstowego (81)
  - o Połączenie outletów (82)
- Zamknięcie klawiatury (82)
  - o Zamknięcie klawiatury po zakończeniu wprowadzania danych (82)
  - o Dotknięcie tła w celu zamknięcia klawiatury (83)
- Implementacja suwaka i etykiety (86)
  - o Określenie outletów i akcji (86)
  - o Dodanie outletów i akcji (87)
  - o Dodanie suwaka i etykiety (88)
  - o Połączenie akcji i outletu (89)
- Implementacja przełączników, przycisku i kontrolki segmentowej (89)
  - o Dodanie outletów i akcji (90)
  - o Dodanie przełączników, przycisku oraz kontrolki segmentowanej (92)
  - o Połączenie outletów przełączników i akcji (93)
  - o Dodanie przycisku (94)
- Implementacja panelu Action Sheet oraz komunikatu (95)
  - o Spełnienie wymagań metody delegata Action Sheet (96)
  - o Wyświetlenie elementu Action Sheet (96)
  - o Używanie delegata Action Sheet (98)
- Uatrakcyjnienie przycisku (99)
  - o Używanie metody viewDidLoad (100)
  - o Stany kontrolki (100)
  - o Rozciągane obrazy (101)
- Prawidłowe zachowanie podczas zarządzania pamięcią (101)
- Podsumowanie (102)

## **Rozdział 5. Automatyczna rotacja i zmiana wielkości (103)**

- Automatyczna rotacja (104)
- Obsługa rotacji za pomocą atrybutów Autosize (105)
  - o Włączenie obsługi rotacji (105)
  - o Projektowanie interfejsu z użyciem atrybutów Autosize (107)
  - o Używanie atrybutów Autosize w oknie inspektora (108)
  - o Ustawienie atrybutów Autosize dla przycisków (110)
- Rekonstrukcja widoku podczas rotacji (111)
  - o Zdefiniowanie i połączenie outletów (112)
  - o Przenoszenie przycisków po rotacji (112)
- Zamiana widoków (114)

- o Określenie outletów i akcji (116)
  - o Zdefiniowanie outletów i akcji (116)
  - o Zaprojektowanie dwóch widoków (117)
  - o Implementacja zamiany widoków i akcji (118)
- Podsumowanie (120)

## **Rozdział 6. Aplikacje z wieloma widokami (121)**

- Najczęściej spotykane typy aplikacji z wieloma widokami (121)
- Architektura aplikacji z wieloma widokami (124)
  - o Kontroler główny (127)
  - o Anatomia widoku z treścią (127)
  - o Budowa aplikacji View Switcher (128)
  - o Utworzenie kontrolera widoku oraz plików nib (129)
  - o Modyfikacja delegata aplikacji (130)
  - o SwitchViewController.h (132)
  - o Dodanie kontrolera widoku (132)
  - o Budowanie widoku z paskiem narzędzi (135)
  - o Utworzenie głównego kontrolera widoku (137)
  - o Implementacja widoków z treścią (140)
  - o Animacja przełączania widoków (143)
- Podsumowanie (146)

## **Rozdział 7. Pasek zakładek i kontrolka Picker (147)**

- Aplikacja Pickers (147)
- Delegaci i źródła danych (149)
- Konfiguracja struktury paska zakładek (152)
  - o Utworzenie plików (152)
  - o Dodanie kontrolera głównego (152)
  - o Edycja pliku MainWindow.xib (154)
  - o Połączenie outletu, a następnie uruchomienie (159)
- Implementacja kontrolki Picker do wyboru daty (159)
- Implementacja kontrolki Picker z pojedynczym komponentem (162)
  - o Zdefiniowanie outletów i akcji (162)
  - o Utworzenie widoku (162)
  - o Implementacja kontrolera jako źródła danych i delegata (163)
- Implementacja kontrolki Picker z wieloma komponentami (167)
  - o Zdefiniowanie outletów i akcji (167)
  - o Utworzenie widoku (168)
  - o Implementacja kontrolera (168)
- Implementacja kontrolki Picker z komponentami zależnymi od siebie (171)
- Utworzenie prostej gry z użyciem kontrolki Picker (177)
  - o Zapis pliku nagłówkowego kontrolera (177)
  - o Utworzenie widoku (178)
  - o Dodanie grafiki do zasobów aplikacji (179)
  - o Implementacja kontrolera (179)
  - o Ostatnie szczegóły (184)
  - o Dołączenie struktury Audio Toolbox do projektu (189)
- Podsumowanie (190)

## **Rozdział 8. Wprowadzenie do Table View (191)**

- Podstawy Table View (191)
  - Kontrolki Table View i Table View Cell (191)
  - Tabele zwykłe i grupowane (193)
- Implementacja prostej tabeli (194)
  - Tworzenie widoku (194)
  - Utworzenie kontrolera (195)
  - Dodanie grafiki (198)
  - Stosowanie stylów komórki tabeli (200)
  - Określenie poziomego wcięcia (201)
  - Obsługa wyboru rekordu (202)
  - Zmiana wielkości czcionki i wysokości rekordu (203)
- Dostosowanie komórki tabeli do własnych potrzeb (206)
  - Dodawanie podwidoków do komórki tabeli (206)
  - Wczytanie UITableViewCell z pliku nib (210)
- Tabele grupowane i indeksowane (215)
  - Utworzenie widoku (215)
  - Import danych (215)
  - Implementacja kontrolera (215)
  - Dodanie indeksu (218)
- Implementacja paska wyszukiwania (220)
  - Ponowne przemyślenie projektu (220)
  - Pełna, modyfikowalna kopia (221)
  - Uaktualnienie pliku nagłówkowego kontrolera (223)
  - Modyfikacja widoku (224)
  - Modyfikacja implementacji kontrolera (226)
- Podsumowanie (237)

## **Rozdział 9. Kontrolery nawigacyjne i tabele (239)**

- Kontrolery nawigacyjne (239)
  - Koncepcja stosu (240)
  - Stos kontrolerów (240)
- Aplikacja hierarchiczna Nav w sześciu odsłonach (241)
  - Podkontrolery (241)
  - Szkielet aplikacji Nav (245)
  - Pierwszy podkontroler: przycisk Filmy (254)
  - Drugi podkontroler: widok listy (262)
  - Trzeci podkontroler: kontrolki w rekordzie tabeli (266)
  - Czwarty podkontroler: ruchome rekordy (273)
  - Piąty podkontroler: rekordy do usunięcia (279)
  - Szósty podkontroler: edytowalny widok szczegółów (284)
  - Jest coś jeszcze... (303)
- Podsumowanie (306)

## **Rozdział 10. iPad (307)**

- Widoki podzielone i Popover (307)
  - Utworzenie projektu SplitView (308)

- o Plik xib definiuje strukturę (310)
  - o Kod definiuje funkcjonalność (312)
- Aplikacja Presidents (319)
  - o Utworzenie własnego widoku Popover (323)
- Podsumowanie (329)

## **Rozdział 11. Ustawienia aplikacji i ustawienia domyślne użytkownika (331)**

- Poznajemy systemową aplikację Ustawienia (331)
- Aplikacja AppSettings (332)
  - o Utworzenie projektu (337)
  - o Praca z grupą Settings Bundle (337)
  - o Odczyt preferencji w aplikacji (348)
  - o Zmiana ustawień domyślnych aplikacji (353)
  - o Ostatnie zmiany (356)
- Podsumowanie (359)

## **Rozdział 12. Podstawy przechowywania danych (361)**

- Aplikacje są odseparowane od siebie (362)
  - o Pobieranie ścieżki dostępu do katalogu dokumentów (362)
  - o Pobranie ścieżki dostępu do katalogu tmp (363)
- Strategie zapisu plików (363)
  - o Przechowywanie danych w pojedynczym pliku (364)
  - o Przechowywanie danych w wielu plikach (364)
- Używanie plików typu property list (364)
  - o Serializacja plików typu property list (364)
  - o Pierwsza wersja aplikacji trwale przechowująca dane (365)
- Archiwizacja obiektów modelu (371)
  - o Spełnienie wymagań protokołu NSCoder (371)
  - o Implementacja protokołu NSCopying (372)
  - o Archiwizacja i dearchiwizacja obiektów danych (373)
  - o Archiwizacja w aplikacji (374)
- Używanie bazy danych SQLite3 wbudowanej w iOS (378)
  - o Utworzenie lub otworzenie bazy danych (379)
  - o Używanie zmiennych dołączanych (380)
  - o Aplikacja używająca SQLite3 (381)
- Używanie Core Data (387)
  - o Encje i obiekty zarządzane (388)
  - o Aplikacja wykorzystująca Core Data (392)
- Podsumowanie (401)

## **Rozdział 13. Technologia Grand Central Dispatch, przetwarzanie w tle i programista (403)**

- Technologia Grand Central Dispatch (403)
- Aplikacja SlowWorker (404)
- Podstawy wątków (407)
- Jednostki pracy (408)
- GDC - kolejkovanie niskiego poziomu (408)

- o Rozpoczęcie pracy z blokami (409)
  - o Usprawnienie aplikacji SlowWorker (410)
- Przetwarzanie w tle (415)
  - o Cykl życiowy aplikacji (416)
  - o Powiadomienia o zmianie stanu (416)
  - o Utworzenie aplikacji State Lab (418)
  - o Stan wykonywania aplikacji (418)
  - o Wykorzystanie zmian stanu działania aplikacji (420)
  - o Obsługa stanu nieaktywnego (421)
  - o Obsługa stanu działania w tle (425)
- Podsumowanie (433)

## **Rozdział 14. Rysowanie za pomocą Quartz i OpenGL (435)**

- Dwie strony świata grafiki (435)
- Rysowanie za pomocą Quartz (436)
  - o Kontekst graficzny w Quartz 2D (436)
  - o System współrzędnych (437)
  - o Określenie koloru (438)
  - o Rysowanie obrazów w kontekście (440)
  - o Rysowanie kształtów - wielokąty, linie i krzywe (441)
  - o Próbką możliwości Quartz 2D - wzorce, przejścia barw i różne wzorce linii (441)
- Aplikacja QuartzFun (441)
  - o Konfiguracja aplikacji QuartzFun (441)
  - o Dodanie kodu Quartz odpowiedzialnego za rysowanie (453)
  - o Optymalizacja aplikacji QuartzFun (457)
- Aplikacja GLFun (461)
  - o Konfiguracja aplikacji GLFun (461)
  - o Rysowanie za pomocą OpenGL (463)
  - o Ukończenie aplikacji GLFun (469)
- Podsumowanie (470)

## **Rozdział 15. Obsługa ekranu dotykowego i gestów (471)**

- Terminologia Multitouch (471)
  - o Łańcuch odpowiedzi (472)
  - o Przekazywanie zdarzenia: utrzymywanie łańcucha odpowiedzi (473)
- Architektura Multitouch (474)
  - o Gdzie należy umieścić kod? (474)
  - o Cztery metody informujące o dotknięciu (474)
- Wykrywanie dotknięcia ekranu (475)
  - o Budowa aplikacji TouchExplorer (476)
  - o Uruchomienie TouchExplorer (479)
- Wykrywanie machnięcia (479)
  - o Budowa aplikacji Swipes (479)
  - o Stosowanie automatycznego rozpoznawania gestów (482)
  - o Implementacja gestu machnięcia wieloma palcami (483)
- Wykrywanie wielu naciśnień (485)
- Wykrywanie uszczypnięć (490)

- Tworzenie i używanie własnych gestów (492)
  - o Zdefiniowanie gestu "ptaszka" (493)
  - o Dołączenie nowego gestu do widoku (496)
- Podsumowanie (497)

## **Rozdział 16. Gdzie jestem? Wyszukiwanie drogi za pomocą Core Location (499)**

- Menedżer lokalizacji (500)
  - o Ustawienie żądanej dokładności (500)
  - o Ustawienie filtra odległości (500)
  - o Uruchomienie menedżera lokalizacji (501)
  - o Rozsądne używanie menedżera lokalizacji (501)
- Delegat menedżera lokalizacji (501)
  - o Pobieranie uaktualnień określających położenie (501)
  - o Pobieranie współrzędnych geograficznych za pomocą CLLocation (501)
  - o Powiadamianie o błędach (503)
- Wypróbowanie Core Location (504)
  - o Uaktualnianie menedżera lokalizacji (508)
  - o Obliczenie pokonanej odległości (509)
- Podsumowanie (509)

## **Rozdział 17. Żyroskop i przyspieszeniomierz (511)**

- Zasada działania przyspieszeniomierza (511)
- Nie wolno zapomnieć o rotacji (512)
- Core Motion i menedżer ruchu (513)
  - o Ruch na bazie zdarzeń (513)
  - o Proaktywny dostęp do wartości dotyczących ruchu (518)
  - o Wyniki przyspieszeniomierza (520)
- Wykrywanie wstrząsów (521)
  - o Wbudowane wykrywanie wstrząsów (522)
  - o Aplikacja ShakeAndBreak (523)
- Przyspieszeniomierz jako kontroler kierunkowy (528)
  - o Tocząca się kula (528)
  - o Utworzenie klasy BallView (530)
  - o Obliczanie ruchu kuli (533)
- Podsumowanie (535)

## **Rozdział 18. Aparat fotograficzny w iPhone i biblioteka zdjęć (537)**

- Używanie Image Picker i UIImagePickerControllerController (537)
- Implementacja delegata Image Picker Controller (539)
- Praktyczny test aparatu fotograficznego i biblioteki treści multimedialnych (540)
  - o Utworzenie interfejsu użytkownika (542)
  - o Implementacja kontrolera (542)
- Podsumowanie (546)

## **Rozdział 19. Tłumaczenie aplikacji na inny język (547)**

- Architektura przeznaczona do tłumaczenia aplikacji (547)

- Pliki ciągów tekstowych (548)
  - o Czym jest plik ciągu tekstowego? (549)
  - o Makro LocalizedString (549)
- Lokalizacja aplikacji w praktyce (550)
  - o Konfiguracja aplikacji LocalizeMe (550)
  - o Wypróbowanie aplikacji LocalizeMe (554)
  - o Tłumaczenie pliku nib (555)
  - o Użycie odpowiedniej wersji obrazu (559)
  - o Generowanie i tłumaczenie pliku ciągów tekstowych (559)
  - o Lokalizacja wyświetlanej nazwy aplikacji (562)
- Do widzenia (563)

## **Rozdział 20. Co dalej? (565)**

- Gdzie szukać pomocy? (565)
  - o Dokumentacja Apple (565)
  - o Listy dyskusyjne (566)
  - o Fora dyskusyjne (566)
  - o Witryny internetowe (567)
  - o Blogi (567)
  - o Konferencje (568)
  - o Obserwuj poczynania autorów (569)
- Pożegnanie (569)

## **Skorowidz (571)**