

iOS 6核心开发手册(第4版)



[iOS 6核心开发手册\(第4版\)_下载链接1](#)

著者:[美] Erica Sadun 著，陈宗斌 译

[iOS 6核心开发手册\(第4版\)_下载链接1](#)

标签

评论

iOS 6核心开发手册，提高必备

ios开发利器，值得拥有

按知识点把问题分类，很好用

还在学习当中。x学海无涯嘛

很好很实用的一本书，推荐！

还没看，应该还不错！

不错，讲的很深入，是一本很好的入门教程

挺好的，读起来也舒服

很好，写的很适合初学者学习

还没有看，但看目录还不错。

好书，看了长知识

书不错，不过送来的时候又出现了挺明显的折痕

.....

.....

看在原书的份上，给个3星吧，翻译的水平真的不敢恭维，不容易读懂啊！！

看了看内容不太适合我就退了

很不错~~~~~

书的内容还好，但翻译，这根本就不配叫做翻译，有些地方明显就是机翻，个别的语句和google翻译的完全一样，真垃圾。名词运用不规范，都得靠联想，强烈不建议买

bucuobucuobucuobucuo

Data作为表格数据源 12.6.1 索引路径访问 12.6.2 节键路径 12.6.3 节组 12.6.4 索引标题 12.6C.5 表格的备W妥程度 12.7 秘诀：搜索表格和Core
Sadun，数十本畅销书的作者、合著者和供稿者，这些书涉及程序设计、数字视频、数字摄影、Web设计和其他技术主题。作为一名在iOS领域最负盛名的开发人员，她还开发了数十种iPhone自带F的应用。Saduzn持有佐治亚理工学院计算机科u学专业的博士学位。第1章 姿势和触摸 1.1 触摸 1.1.1 阶段 1.1.2 触摸和响应者方法 1.1.3 触摸l视图f 1.1.4 m多触摸 1.1.5 姿势识别器o 1.2 秘诀：添加简单的直接操作界面 1.3 秘诀：添加平移姿势识别器 1q.4 秘诀：同时使用多个姿势识别Y器 1.5 秘诀：G约束移动 1.6 秘诀：测试触摸 1.7 秘诀：针对位图进行测试 1.W8 秘诀：在屏幕上q绘制触摸 1.9 秘诀：平滑绘图 1.10 秘诀：使用多触摸交互 1.11 秘诀：检测圆形 1.12 创建自定义的姿势识别器 1.13 秘诀：从滚动视图中拖动 1.14 K秘诀D：实K时触摸反馈 1.14.1 启用触摸反馈 F1.14.2s 截取和转发触摸事件 1.N14.3 实现TOUCHkit叠加视图 1.15 秘诀：给视图添加菜单 1.16 小结 第E2章 构建和使用控件 2.1 UIControl类 2.1.1 目标-动作 2.1.2 U控件的种类 l2.1.3 控件事件 2.2 按钮 2.3 Interface

[iOS 6核心开发手册\(第4版\) 下载链接1](#)

书评

