

Sommario

Ringraziamenti..... VIII

Introduzione **1**

Capitolo 1 – Gli strumenti necessari **3**

Diventare uno sviluppatore registrato: developer.apple.com3

Installazione e primo utilizzo del Software Development Kit (SDK)7

I componenti visuali: Interface Builder e iPhone Simulator11

Capitolo 2 – Introduzione al linguaggio Objective-C e al framework Cocoa Touch **29**

Definizione e utilizzo delle classi.....29

Principali tipi di dati.....35

Array e dizionari.....37

Il framework Cocoa Touch40

Capitolo 3 – La prima applicazione **43**

Datasource e Delegati.....47

Le azioni e la console.....55

Una nuova referenza per l'outlet59

Comunicare con il mondo.....63

Capitolo 4 – Viste e Controlli (iPhone vs. iPad) **69**

La classe UIScreen e le strutture di base71

La classe UITouch74

Riconoscimento del tocco sullo schermo76

Capitolo 5 – Pulsanti, campi di testo, tastiera virtuale e altri componenti per una ricetta saporita **95**

Viste multiple (modali).....95

Le property list per memorizzare i nostri dati100

La vista di dettaglio.....103

Sommario

I dizionari	108
I Navigation Button e la Tastiera	112
Riuso di oggetti	115
La UIScrollView e le notifiche della tastiera	119

Capitolo 6 – Gestire i dati: file e database **141**

Directory e file.....	141
SQLite.....	147
Creazione di un database SQLite.....	147
Framework libsqlite3.0.....	150
Le operazioni di base	151
Utilizziamo le funzioni di SQLite.....	152
Dati binari: BLOB	157
Core Data	159

Capitolo 7 – Il GPS, la bussola, l’accelerometro, la batteria e il sensore di prossimità **169**

La classe principale: CLLocationManager	169
EccomiQui	170
MapKit.....	180
La bussola digitale.....	185
L’accelerometro	193
La batteria.....	196
Il sensore di prossimità	198

Capitolo 8 – Audio, Video e Rete **201**

I servizi di Core Audio	201
Formati audio.....	202
Registrazione dei suoni.....	206
Gestire le librerie audio: MediaPlayer Controller	208
Video.....	211
Video (vers. iPhone – iOS < 4)	211
Video (vers. iPad – iOS 3.2)	213
Video (vers. iOS 4 e iPad a tutto schermo)	215
Video (camera)	218
Rete (& connessioni).....	221
Bluetooth	225

Capitolo 9 – Installare le applicazioni su un dispositivo reale e provare a venderle **231**

Il dispositivo di test: prima fase.....	231
ID dell’applicazione e registrazione del proprio dispositivo.....	232
Gestione dei certificati e delle chiavi per utilizzare più computer per lo sviluppo	240
Pronti per vendere	243

Capitolo 10 – Le funzionalità principali introdotte nell’iOS 4 (e iOS 3.2 per iPad)	249
Stati di transizione delle nuove applicazioni per iOS 4	249
Cosa farà l’applicazione in background.....	251
Schermi con risoluzioni differenti	253
Esempio 1: catturare video con iOS 4 – iPhone (3GS / 4).....	253
Esempio 2: le viste tipo master-detail di iPad.....	271
Conclusioni	285
Appendice – L’ambiente di sviluppo: XCode (3.2.x)	287
Il progetto.....	288
La finestra di dettaglio.....	289
Editor dei testi integrato	294
Testi e siti web consigliati	309