

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	10
Часть I. Архитектура iOS-приложения.	
Проект «Right on target».....	15
Глава 1. Игра «Right on target»	19
Глава 2. Введение в шаблон проектирования MVC	48
Глава 3. Введение в жизненный цикл View Controller.....	57
Глава 4. Рефакторинг программного кода	92
Глава 5. Структура и запуск. iOS-приложения.....	105
Часть II. Введение в табличные представления.	
Проект «Contacts».....	125
Глава 6. Шаблоны «Делегирование» и «Источник данных».....	127
Глава 7. Табличные представления. Класс UITableView.	138
Глава 8. Долговременное хранение данных. User Defaults.....	185
Часть III. Продвинутое табличные представления.	
Проект «To-Do Manager».....	202
Глава 9. Навигационный контроллер. Класс UINavigationController.	204
Глава 10. Передача данных между контроллерами	227
Глава 11. Контроллер табличного представления. Класс UITableViewController.	256
Глава 12. Табличные представления на основе прототипов ячеек	264
Глава 13. Изменение элементов табличного представления	296
Глава 14. Создание и изменение задач.....	313
Глава 15. Завершение разработки приложения.....	344

Часть IV. Графический интерфейс. Проект «Cards» ... 352

Глава 16. Классы UIView и CALayer	354
Глава 17. Кривые Безье.....	397
Глава 18. Создание игровой карточки. Разработка кастомных представлений и слоев	419
Глава 19. События и анимации в iOS	442
Глава 20. Разработка приложения	461
Заключение.....	490

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	10
Часть I. Архитектура iOS-приложения.	
Проект «Right on target».....	15
Глава 1. Игра «Right on target».....	19
1.1 Создание и подготовка проекта	20
1.2 Разработка графического интерфейса	28
1.3 Программирование бизнес-логики	41
Глава 2. Введение в шаблон проектирования MVC.....	48
2.1 Архитектурные шаблоны проектирования	48
2.2 Шаблон проектирования MVC	50
2.3 Шаблон MVC в приложении «Right on target»	53
Глава 3. Введение в жизненный цикл View Controller.....	57
3.1 Понятие жизненного цикла.....	57
3.2 Жизненный цикл View Controller	58
3.3 «Right on target», версия 1.1	60
3.4 Введение в отображение графических элементов.....	65
3.5 Схема жизненного цикла View Controller	69
Глава 4. Рефакторинг программного кода	92
4.1 Рефакторинг программного кода	93
4.2 «Right on target», версия 1.2.....	93
4.3 «Right on target», версия 1.3. Самостоятельная работа	101
4.4 «Right on target», версия 1.4. Самостоятельная работа	103
Глава 5. Структура и запуск iOS-приложения	105
5.1 Класс UIApplication	105
5.2 Паттерн Делегирование и класс AppDelegate	107
5.3 Классы UIWindowScene и SceneDelegate	111
5.4 Класс UIWindow.....	118
Часть II. Введение в табличные представления.	
Проект «Contacts».....	125

Глава 6. Шаблоны «Делегирование» и «Источник данных» ..	127
6.1 Шаблон «Делегирование»	127
6.2 Шаблон «Источник данных»	135
Глава 7. Табличные представления. Класс UITableView.....	138
7.1 Введение в табличные представления.....	138
7.2 Использование табличного представления.....	145
7.3 Создание и конфигурирование ячеек.....	154
7.4 Разработка модели	164
7.5 Удаление контактов	168
7.6 Создание контактов.....	174
Глава 8. Долговременное хранение данных. User Defaults.	185
8.1 Варианты долговременного хранения данных.....	185
8.2 User Defaults.....	189
8.3 Хранение контактов в User Defaults	196
8.4 Распределение элементов проекта по папкам.....	200
Часть III. Продвинутое табличные представления.	
Проект «To-Do Manager».....	202
Глава 9. Навигационный контроллер. Класс UINavigationController.	204
9.1 Навигационный контроллер.....	205
9.2 Создание навигационного контроллера.....	207
9.3 Навигационный стек.....	212
9.4 Навигация с помощью программного кода	216
9.5 Визуальное оформление Navigation Controller	223
Глава 10. Передача данных между контроллерами.....	227
10.1 Создание проекта	228
10.2 Передача данных от А к Б с помощью свойств.....	232
10.3 Передача данных от Б к А с помощью свойств.....	235
10.3 Передача данных от А к Б с помощью segue.....	238
10.4 Передача данных от Б к А с помощью unwind segue.....	241
10.5 Передача данных от Б к А с помощью делегирования	244
10.6 Передача данных от Б к А с помощью замыкания.....	248
10.7 Другие способы передачи данных	251

Глава 11. Контроллер табличного представления.	
Класс UITableViewController.	256
11.1 Создание проекта на основе Table View Controller	257
11.2 Класс UITableViewController	258
11.3 Разработка прототипа Модели	260
Глава 12. Табличные представления на основе прототипов	
ячеек	264
12.1 Прототипы ячеек	264
12.2 Создание прототипов ячеек	265
12.3 Создание прототипа с использованием констрейнтов и тегов	268
12.4 Создание прототипа с использованием Horizontal Stack View и кастомного класса	273
12.5 Наполнение таблицы тестовыми данными	281
Глава 13. Изменение элементов табличного представления	296
13.1 Изменение статуса задач	296
13.2 Режим редактирования	300
13.3 Удаление задач с помощью режима редактирования	306
13.4 Сортировка задач с помощью режима редактирования	309
Глава 14. Создание и изменение задач	313
14.1 Экран создания и изменения задачи	314
14.2 Таблица на основе статических ячеек	316
14.3 Ячейка для названия задачи	320
14.4 Ячейка для типа задачи	321
14.5 Создание экрана выбора типа задачи	323
14.6 Передача данных между сценами	335
14.7 Ячейка изменения статуса задачи	337
14.8 Сохранение задачи	340
Глава 15. Завершение разработки приложения	344
15.1 Доработка хранилища задач	344
15.2 Недостатки приложения To-Do Manager	349
Часть IV. Графический интерфейс. Проект «Cards»	352
Глава 16. Классы UIView и CALayer	354

16.1	Фреймворки UIKit, Core Animation и Core Graphics	355
16.2	Точки и пиксели	357
16.3	Позиционирование представлений и системы координат	359
16.4	Создание кастомных представлений	362
16.5	Класс CALayer	375
16.6	Свойство transform.....	384
16.7	Свойство bounds	390
Глава 17.	Кривые Безье	397
17.1	Что такое кривые Безье	397
17.2	Создание кривых Безье.....	399
Глава 18.	Создание игровой карточки.	
Разработка кастомных представлений и слоев		419
18.1	Требования к игровой карточке	419
18.2	Создание кастомных слоев для фигур	421
18.3	Создание кастомного представления для игровой карточки	430
18.4	Как представления появляются на экране	437
Глава 19.	События и анимации в iOS	442
19.1	События	442
19.2	События касания.....	444
19.3	Responder Chain	447
19.4	Пример обработки событий. Перемещение игровых карточек.....	451
19.5	Анимации графических элементов	452
19.6	Анимированные переходы.....	455
19.7	Доработка игровой карточки	457
Глава 20.	Разработка приложения	461
20.1	Распределение типов по проекту	462
20.2	Разработка Модели	464
20.3	Разработка Представления. Связь кнопки и метода	474
20.4	Шаблон проектирования «Фабрика». Фабрика фигур	478
20.5	Размещение игровых карточек на игровом поле	481
20.6	«Cards», версия 1.1. Самостоятельная работа.....	486
	Заключение.....	490