

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

### 图书基本信息

书名：<<iPhone用户界面设计典型实例>>

13位ISBN编号：9787115250834

10位ISBN编号：7115250839

出版时间：2011-6

出版时间：人民邮电

作者：(美)巴纳德|译者:姚军//周国能

页数：212

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

### 前言

前言 亲爱的读者： 我们在策划一系列表现出众的iPhone开发人员及其应用程序的面向项目的书籍时，才发现我们所能真正求助的这个领域公认的专家很少。

我们都是初学者：第一次使用Objective-C，第一次尝试Xcode，学习为移动设备编程，或者可能为了兴趣而开发自己的第一个应用。

尽管我们的背景各有差异，但是都分享着学习Cocoa Touch、iPhone OS SDK的经验，以及对这一新生事物的热情。

大约一年后，一个远远比以前成熟的iPhone世界迎来了Apress发行的iPhone Projects系列书籍的第4本。

不仅有了更多更好的应用程序，还有了更多更有经验、真正具有创意的开发人员和设计人员。

因为界面设计和可用性已经成为了最成功的应用程序的特点，所以我们将本书中介绍一些最有创意的设计人员。

本书是这一系列书籍中唯一聚焦于设计而非代码的图书。

所有在我们的早期书籍中占据统治地位的核心开发人员主题都很有必要，因为实在没有其他的出发点，但是真正成功的应用程序，也就是那些你乐此不疲地使用、在Apple的iTunes App Store（苹果商城）上长期流行的应用，都具有杰出的代码和杰出的设计。

具有独特的功能或者优秀的性能是不够的。

复制你的独特性能或者比你早一个星期出现的应用程序太多了。

你已经开始接触到漂亮的应用程序开发，本书有一些对你的作品进行专业的美化工作的关键示例。

但是这并不是简单的美化，因为你在这些章节中将会看到，好的设计要求从开发进程的一开始就有丰富的想法，这也许是从本书中你将学到的最重要的一点。

如果你想使自己的应用成为超过10万个竞争对手中的佼佼者，就必须考虑应用的每个方面。

我再次和DaveMark一起工作，寻找能够制作高效而无缺陷的代码、设计可用和吸引人的界面以及挑战技术极限的开发人员。

Dave是本系列图书的编辑以及许多畅销的Apress书籍的作者（包括《Beginning iPhone 3 Development》）。

Dave的平民风格、实事求是以及对漂亮的应用程序的欣赏在本系列书籍中展现无遗。

这把我们带回到代码问题，或者用户界面设计中代码的缺乏。

作为开发人员，我们都习惯待在代码语言中。

本书是有关你的代码的视觉表现的。

你的大部分用户对什么是漂亮的代码都没有概念，但是在你将自己的工作成果表现为真正漂亮和有用的应用程序时，每个用户都会得到快乐。

这是每个iPhone开发人员都引以为傲的事情。

我们希望你能觉得这些章节中介绍的应用程序和制作它们的过程的故事，和人类的戏剧一样有趣，并且和iPhone和iPod Touch技术一样有很好的设计。

Clay Andres Apress iPhone和Mac OS X采编

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

### 内容概要

本书通过10名在Apple Store中名列前茅的应用开发者的现身说法，为我们揭开了iPhone开发的神秘面纱。从传统意义上说，这些杰出的开发者没有一位是真正的iPhone开发专家，甚至大部分都是第一次接触iPhone开发，《iPhone用户界面设计典型实例》中精彩的开发经历、界面设计思路都来源于这些开发者对于软件设计和人机界面的经验和深入的理解。从《iPhone用户界面设计典型实例》中，读者不仅能学习到iPhone开发过程中的许多经验，更重要的是能够对应用软件成功的关键因素有全新的理解——应用的成功最终取决于创意、人性化的界面带来的用户体验。

本书适合于对iPhone开发感兴趣的读者，也适合于开发各种应用项目的设计人员。

<<iPhone用户界面设计典型实例>>

作者简介

作者:(美)Barnard

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

### 书籍目录

- 第1章 App Cubby
  - 1.1 从爱好者到开发者
  - 1.2 学习Apple
  - 1.3 点还是不点?
    - 1.3.1 寻找用户
    - 1.3.2 正确的测试方式
    - 1.3.3 用户测试案例
    - 1.3.4 以可用性测试为鉴
  - 1.4 精致与完备
  - 1.5 总结
- 第2章 新一代Google阅读器
  - 2.1 开发新闻阅读器
  - 2.2 分析现行新闻阅读器的缺陷
    - 2.2.1 检验Google阅读器
    - 2.2.2 缺乏总览图和导航繁琐
    - 2.2.3 缺乏数据控制
  - 2.3 改进新闻阅读器体验
    - 2.3.1 应用定义声明
    - 2.3.2 开发原生应用程序
    - 2.3.3 高效导航
    - 2.3.4 改进总览图
    - 2.3.5 学习用户阅读模式
    - 2.3.6 显示信息
  - 2.4 后续工作
  - 2.5 总结
- 第3章 Brightkite iPhone客户端
  - 3.1 基于位置的社交网络Brightkite
  - 3.2 Double Encore简介
  - 3.3 从网页移植到移动设备
    - 3.3.1 原生应用的崛起和网页应用的终结
    - 3.3.2 一个突破性的使用模式转变
  - 3.4 针对新用户的设计
  - 3.5 虚拟无限级向下钻取
  - 3.6 总结
- 第4章 Outpost
  - 4.1 Outpost诞生
  - 4.2 Outpost线框
  - 4.3 Outpost设计
    - 4.3.1 应用中的两个视图
    - 4.3.2 第一次尝试
    - 4.3.3 第二次尝试
  - 4.4 风格
  - 4.5 小团队合作
  - 4.6 Html设计

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

- 4.7 All that Glitters
- 4.8 总结
- 第5章 TanZen和Zentomino
  - 5.1 寻找点子
  - 5.2 设计文档
  - 5.3 深入编码
    - 5.3.1 创建七巧板块UI
    - 5.3.2 散落的七巧板
    - 5.3.3 模拟器的陷井
    - 5.3.4 理解玩家的心情
    - 5.3.5 文字?不要烦人的文字
    - 5.3.6 需要多少按钮
  - 5.4 不仅仅是游戏
    - 5.4.1 突破
    - 5.4.2 扮演艺术家
    - 5.4.3 不可见因素
    - 5.4.4 冲刺
    - 5.4.5 更好的旋转方式
  - 5.5 实际设备上的最终测试
    - 5.5.1 重回画板
    - 5.5.2 危机时刻
  - 5.6 App Store来临
    - 5.6.1 上架第一天
    - 5.6.2 回应旋转问题
    - 5.6.3 接受还是婉拒
    - 5.6.4 生存于App Store
  - 5.7 开发第二款游戏的基础
    - 5.7.1 重新设计用户界面
    - 5.7.2 新规则, 新界面
    - 5.7.3 小屏幕上的设计
    - 5.7.4 颜色
    - 5.7.5 画龙点睛
  - 5.8 总结
- 第6章 Flash of Genius: SAT Vocab
  - 6.1 竞争对手
    - 6.1.1 认知模型不一致
    - 6.1.2 不恰当的方向模式
    - 6.1.3 小按钮
  - 6.2 启动
  - 6.3 按钮设计
  - 6.4 测试应用
  - 6.5 发布应用
  - 6.6 总结
- 第7章 Postage
  - 7.1 保持应用的专注性
    - 7.1.1 选择字体样式
    - 7.1.2 选择字体颜色

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

- 7.1.3 应用图像效果
- 7.1.4 首选项设置和应用配置
- 7.1.5 分离子任务
- 7.2 环境分析
  - 7.2.1 考虑Postage中的环境
  - 7.2.2 面对环境的潜在问题
  - 7.2.3 在Postage中使用熟悉的控件
- 7.3 创建应用流程
  - 7.3.1 给出流程的提示
  - 7.3.2 用展示代替叙述
  - 7.3.3 避免图标重载
  - 7.3.4 调整响应和反馈
- 7.4 探索Postage开发技术
  - 7.4.1 创建原型和模型
  - 7.4.2 编写规格说明
  - 7.4.3 美工方面的考虑
  - 7.4.4 调整触摸设备
- 7.5 总结
- 第8章 Falling Balls和Gravity Pods
  - 8.1 创建Falling Balls
    - 8.1.1 构建游戏
    - 8.1.2 添加游戏控件
  - 8.2 创建Gravity Pods
    - 8.2.1 构建HUD
  - 8.3 总结
- 第9章 FontShuffle
  - 9.1 FontShuffle介绍
  - 9.2 进入字型的世界
    - 9.2.1 理解字体
    - 9.2.2 字符和字形
    - 9.2.3 字符结构
  - 9.3 选择正确的屏幕字体
  - 9.4 识别字型
    - 9.4.1 Serif vs. Sans Serif
    - 9.4.2 字体风格的剧增
    - 9.4.3 字型分类
  - 9.5 探索FontBook和FontShuffle
    - 9.5.1 FontShop的字型类别
    - 9.5.2 字型的纲和目
    - 9.5.3 逐步深入FontShuffle
  - 9.6 总结
- 第10章 Snow Reports for the iPhone
  - 10.1 那么你喜欢设计吗？
  - 10.2 为什么进行iPhone的设计？
  - 10.3 编程不是程序员的事情吗？

## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

10.4 为什么开发Snow Reports?

10.5 为什么学习iPhone编程?

10.6 我的设计过程

10.6.1 定义项目

10.6.2 获得第三方资源

10.6.3 创建流程图

10.6.4 创建三维模型

10.6.5 表皮设计

10.6.6 开发和编程

10.6.7 测试和部署

10.7 UI细节

10.7.1 形状

10.7.2 颜色

10.7.3 时机标志

10.7.4 按钮

10.7.5 字体

10.7.6 装入屏幕vs.启动屏幕

10.7.7 报告日期

10.8 来自Web设计背景

10.8.1 设计图标

10.9 总结

后记：活力音乐和不可见的界面

我们的做法和原因

使用传感器作为活力音乐的界面



## <<iPhone用户界面设计典型实例>>

### 编辑推荐

10个经典案例，向你展示iPhone App界面设计的非凡之旅 优秀iPhone用户界面设计师的创意峰会，启发你的设计灵感。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>