


# Programmazione applicazioni per iPhone

## La recensione del libro

**Autore:** Redazione Come fare a...

**Tratto dal sito:** [Come fare a...](#)

Il business generato da iPhone ha fatto arricchire molti programmatori, sia grandi sia piccoli, grazie all'enorme diffusione di questo dispositivo, che ha toccato vette incredibili. In questa recensione vedremo un libro che interesserà a molti, "Programmazione applicazioni per iPhone" che vi permetterà anche a voi di creare le vostre applicazioni da mettere in vendita sull'AppStore di Apple.

	<b>La scheda del libro</b> <b>Autore:</b> Francesco Novelli <b>Editore:</b> Edizioni FAG Milano <b>Prezzo:</b> € 19,90 <b>Caratteristiche:</b> 224 pag - 17x24 bn <b>ISBN:</b> 9788882338251 <b>Anno di edizione:</b> 2009
---	--

## I capitoli del libro

Questo libro sicuramente lo aspettavano in tanti perché una guida italiana alla programmazione di iPhone era pressoché assente nel panorama dell'editoria. Programmazione applicazioni per iPhone è un libro adatto a tutti, infatti, sebbene una conoscenza base della programmazione sia sicuramente utile, il libro parte dalle basi e spiega le tecniche di sviluppo passo per passo, permettendo anche a chi non ha mai affrontato questi argomenti di creare la sua prima applicazione. Il libro è diviso in tredici capitoli in ognuno dei quali verrà affrontato un nuovo argomento con difficoltà crescente.

### Capitolo 1: Per cominciare

Il primo capitolo del libro non parte subito con la programmazione, ma traccia la storia de linguaggio Objective-C e della strada che ha portato Apple a rilasciare un SDK per l'iPhone, richiesto a gran voce dagli sviluppatori che sono dovuti passare prima per le Web App, ossia le applicazioni web, che però non avevano soddisfatto ne gli utenti ne gli sviluppatori.

### Capitolo 2: Il linguaggio Objective-C

Nel secondo capitolo si comincia subito a scrivere il primo listato, si tratta di semplici istruzioni che però serviranno a capire come usare Xcode, il tool di sviluppo per Mac, creando un nuovo progetto. L'autore per impartire questa prima lezione sceglie di usare la Debugger Console per mostrare i risultati.

### Capitolo 3: Oggetti, Classi e metodi

Dopo aver familiarizzato con Xcode nel capitolo precedente, nel terzo capitolo, tramite metafore della vita reale, verrà spiegata cos'è la programmazione a oggetti e come si usano le classi e i metodi.

### Capitolo 4: Tipi di dati e operazioni

Il quarto capitolo comincerà a mostrarvi le variabili e gli oggetti Cocoa, vedendone i tipi e le proprietà che le contraddistinguono.

### **Capitolo 5: Cicli e decisioni**

Nel capitolo cinque viene affrontato un argomento presente in tutti i linguaggi di programmazione, i cicli, che consentono di ripetere parti di codice, e le decisioni che consentono di eseguire delle operazioni, a seconda delle condizioni che si verificano e che sono state impostate nella scrittura del programma.

### **Capitolo 6: Gestione della memoria**

La memoria sull'iPhone è limitata, per cui imparare a gestirla in modo corretto è molto importante nella scrittura di un programma. In questo capitolo scoprirete le funzioni offerte da Objective-C per ottimizzare le vostre applicazioni e usarne il meno possibile.

### **Capitolo 7: iPhone SDK**

Dopo aver visto un po' di teoria sul linguaggio di programmazione Objective-C, usato fino ad ora nella Debugger Console, a partire da questo capitolo si comincerà a mettere in pratica quanto appreso nella realizzazione della prima applicazione funzionante sull'iPhone. Il capitolo sette in particolare vi mostrerà gli strumenti messi a disposizione dall'iPhone SDK.

### **Capitolo 8: L'interfaccia d'uso**

Nell'ottavo capitolo vengono mostrati gli elementi messi a disposizione dall'iPhone SDK per costruire le interfacce grafiche. In particolare verrà mostrato come inserire immagini, usare le funzioni web, le mappe, la gestione del testo e molto altro.

### **Capitolo 9: Lavorare con più View**

Dopo aver visto gli oggetti con i quali potete costruire le vostre interfacce grafiche, nel capitolo nove viene mostrato come far interagire viste diverse.

### **Capitolo 10: Le tabelle**

Nel decimo capitolo scoprirete come usare, attraverso un progetto di esempio, le UITableView, uno degli oggetti più utilizzati nella programmazione di iPhone.

### **Capitolo 11: Preferenze**

Nel capitolo undici vi verrà spiegato come creare le preferenze dei vostri programmi, che andranno a finire dentro a Impostazioni dell'iPhone.

### **Capitolo 12: Lavorare con i file**

Il capitolo dodici è molto importante perché vi spiegherà come gestire dati usando file XML esterni, SQLite e i file plist.

### **Capitolo 13: Sfruttare le caratteristiche dell'iPhone**

Nell'ultimo capitolo del libro si vedranno alcune delle caratteristiche più interessanti dell'iPhone, quali l'accelerometro e il GPS, l'accesso alla libreria dell'iPod e molto altro. Per ognuna di queste caratteristiche verrà spiegato come integrarle nelle proprie applicazioni.

## **Come acquistare il libro**

Se desiderate acquistare questo libro, lo potete fare online direttamente dal sito di FAG all'indirizzo: <http://www.fag.it/scheda.aspx?ID=30782>

## Conclusioni

In questa recensione abbiamo visto un libro che, passo per passo, guiderà il lettore nell'apprendimento delle tecniche di programmazione per lo sviluppo di software per l'iPhone. La guida è adatta a tutti ma va letta con molta attenzione, seguendo le istruzioni dell'autore davanti al computer, altrimenti sarà difficile memorizzare quanto descritto.



### Resta sempre aggiornato sulle novità del sito

Per mantenerti sempre aggiornato su nuovi contenuti interessanti, Come fare a... vi offre la possibilità di abbonarvi gratuitamente alla **Newsletter Come fare a...** all'indirizzo:

<http://www.comefarea.it/newsletter/> o, se usate Windows Live Messenger, di abbonarvi ai nostri **Windows Live Alerts** all'indirizzo <http://www.comefarea.it/abbonamenti.php>.

Per gli utenti di Mac OS X Leopard è anche disponibile gratuitamente un Widget che vi terrà sempre informati sulle ultime novità