

# Оглавление

Вступительное слово .....	10
Предисловие.....	12
Для кого эта книга.....	13
Чему вы научитесь.....	13
Условные сокращения, используемые в данной книге.....	15
Об авторе .....	16
От издательства.....	17
<b>Глава 1. Введение в Xcode.....</b>	<b>18</b>
Регистрация разработчика.....	19
Установка .....	19
Xcode.....	21
Типы проектов .....	21
Интерфейс Xcode .....	23
Сборка и запуск .....	29
Устройство .....	31
Структура кода.....	32
Состояния приложения.....	33
Конструктор интерфейса .....	38
Соединения .....	41
Игровая логика .....	45
<b>Глава 2. Привет, пинг-понг! .....</b>	<b>49</b>
Создание проекта .....	50
Настройки цели .....	51
Информационный файл приложения.....	52
Компоновка составных элементов игры .....	53
Конструктор интерфейсов.....	54
Соединения .....	56

Мультитач . . . . .	58
Четыре метода обработки прикосновений . . . . .	59
Активация мультитач . . . . .	60
Перемещение ракеток . . . . .	62
Проблемы с мультитач: третий палец на скользком корте . . . . .	63
Правильные касания . . . . .	64
Анимация . . . . .	67
Соударения . . . . .	69
Начисление очков . . . . .	71
Последние штрихи . . . . .	74
Отображение сообщений . . . . .	74
Игра окончена . . . . .	76
Повышение сложности . . . . .	78
Пауза и возобновление игры . . . . .	80
Жест встряхивания . . . . .	81
Звуки . . . . .	84
<b>Глава 3. Графика . . . . .</b>	<b>89</b>
Введение . . . . .	91
Растровая и векторная графика . . . . .	91
Форматы изображений . . . . .	93
Retina-дисплей . . . . .	94
Создание изображений для игры «Аэрохоккей» . . . . .	96
Создание изображения шайбы . . . . .	96
Создание изображения клюшки . . . . .	101
Создание аэрохоккейного поля . . . . .	104
Кнопки . . . . .	107
Обзор изображений, использованных в игре . . . . .	109
Значок приложения . . . . .	111
Интеграция приложения . . . . .	113
Создание проекта . . . . .	113
Конструктор интерфейсов и изображения . . . . .	115
Сборка и запуск . . . . .	117
<b>Глава 4. Физика . . . . .</b>	<b>118</b>
Физика клюшек . . . . .	119
Физика шайбы . . . . .	132

<b>Глава 5. Звуки.</b> . . . . .	149
Что такое звук? . . . . .	150
Цифровые записи . . . . .	150
Форматы файлов . . . . .	152
Создание звуков . . . . .	153
Скачивание и создание звуков . . . . .	154
Запись звука. . . . .	155
Редактирование звуков. . . . .	157
<b>Глава 6. Компьютерный искусственный интеллект</b> . . . . .	162
Компьютерное игровое меню . . . . .	163
Компьютерный игрок. . . . .	171
Основы. . . . .	172
Модель человеческого поведения. . . . .	174
Защита. . . . .	176
Атака . . . . .	181
Уровень сложности при игре с компьютером . . . . .	190
<b>Глава 7. App Store</b> . . . . .	196
Скриншоты . . . . .	197
Подготовка описания приложения и ключевых слов. . . . .	199
Отправка метаданных на iTunes Connect. . . . .	200
Архивация и отправка . . . . .	206
Рассмотрение приложения. . . . .	207
Маркетинг и продажи приложения. . . . .	214
Социальная сеть. . . . .	215
Реклама в iTunes. . . . .	216
Бесплатные веб-обзоры . . . . .	217
Облегченная версия . . . . .	218
Платная реклама . . . . .	218
Отслеживание продаж и рейтингов. . . . .	221
<b>Заключение.</b> . . . . .	223