

핵심만 골라 배우는

iOS 6 프로그래밍

iPhone iOS 6 Development Essentials

IPHONE iOS 6 DEVELOPMENT ESSENTIALS

Copyright © 2012 Neil Smyth. All rights reserved.

Korean Translation Copyright © 2013 by J-Pub. co.

The Korean edition is published by arrangement with Neil Smyth through Agency-One, Seoul.

이 책의 한국어판 저작권은 에이전시 원을 통해 저작권자와의 독점 계약으로 제이펍 출판사에 있습니다. 신저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전제와 무단복제를 금합니다.

핵심만 골라 배우는

iOS 6 프로그래밍

iPhone iOS 6 Development Essentials

초판 1쇄 발행 2013년 1월 31일

지은이 닐 스미스

옮긴이 황반석

펴낸이 장성두

펴낸곳 제이펍

출판신고 2009년 11월 10일 제406-2009-000087호

주소 경기도 파주시 문발동 파주출판도시 530-1 뮤즈빌딩 403호

전화 070-8201-9010 / 팩스 02-6280-0405

홈페이지 www.jpub.kr / 이메일 jeipub@gmail.com

편집부 이민숙, 이 슬 / 본문디자인 북아이 / 표지디자인 미디어픽스

용지 신승지류유통 / 인쇄 한승문화 / 제본 동호문화사

ISBN 978-89-94506-50-0 (93560)

값 33,000원

※ 이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전제와 무단복제를 금지하며,

이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 제이펍의 서면 동의를 받아야 합니다.

※ 잘못된 책은 구입하신 서점에서 바꾸어 드립니다.

제이펍은 책에 관한 독자 여러분의 아이디어와 원고 투고를 기다리고 있습니다.

책으로 펴내고자 하는 아이디어나 원고가 있으신 분께서는 책에 대한 간단한 개요와 차례, 구성과 저(역)자 약력 등을 메일로 보내주세요. jeipub@gmail.com

핵심만 골라 배우는

iOS 6 프로그래밍

iPhone iOS 6 Development Essentials

닐 스미스 지음 / 황반석 옮김



Jpub
제이퍼블

Chapter 1 이 책에 대하여 _ 1

1.1	처음 iOS 개발을 하는 개발자를 위하여	1
1.2	iOS 5 개발자를 위하여	2
1.3	예제 소스 코드	3
1.4	피드백	4
1.5	오탈자	4

Chapter 2 Apple iOS 개발자 프로그램에 가입하기 _ 5

2.1	등록된 애플 개발자	5
2.2	Xcode와 iOS 6 SDK 다운로드하기	6
2.3	iOS 개발자 프로그램	6
2.4	언제 iOS 개발자 프로그램에 가입할까?	7
2.5	iOS 개발자 프로그램에 가입하기	7
2.6	요약	9

Chapter 3 Xcode 4와 iOS 6 SDK 설치하기 _ 10

3.1	여러분의 맥이 Intel 기반인지 PowerPC 기반인지 확인하기	10
3.2	Xcode 4와 iOS 6 SDK 설치하기	11

3.3	Xcode 시작하기	12
-----	------------------	----

Chapter 4 간단한 아이폰 iOS 6 앱 만들기 _ 13

4.1	Xcode 4 시작하기	14
4.2	iOS 앱 사용자 인터페이스 만들기	18
4.3	컴포넌트 프로퍼티 변경하기	21
4.4	사용자 인터페이스에 객체 추가하기	22
4.5	Xcode 4로 iOS 앱 빌드하고 실행하기	23
4.6	빌드 에러 처리하기	25
4.7	서로 다른 화면 크기 테스트하기	25

Chapter 5 iOS 6 아키텍처와 SDK 프레임워크 _ 26

5.1	iPhone OS가 iOS로	26
5.2	iOS 6 아키텍처 개요	27
5.3	코코아 터치 계층	28
5.4	iOS 미디어 계층	31
5.5	iOS 코어 서비스 계층	35
5.6	파운데이션 프레임워크	36
5.7	iOS 코어 OS 계층	38

Chapter 6 아이폰에서 iOS 6 앱 테스트하기 - 개발자 인증서 및 프로비저닝 프로파일 _ 40

6.1	iOS 개발 인증서 서명 요청 만들기	41
6.2	iOS 개발 인증서 서명 요청 제출하기	43
6.3	iOS 개발 인증서 설치하기	45
6.4	기기 할당하기	46
6.5	App ID 만들기	47
6.6	iOS 개발 프로비저닝 프로파일 만들기	49
6.7	개발을 위해 아이폰 기기 활성화하기	50
6.8	앱에 App ID 연결하기	50
6.9	iOS와 SDK 버전 호환성	51
6.10	앱을 기기에 설치하기	52
6.11	요약	52

VI 차례

Chapter 7	오브젝티브-C 프로그래밍 기초 _ 53	
7.1	오브젝티브-C 데이터 타입 및 변수	53
7.2	오브젝티브-C 표현식	54
7.3	if와 else로 오브젝티브-C 흐름 제어하기	59
7.4	for 문을 이용한 반복	61
7.5	do와 while을 이용한 반복	62
7.6	오브젝티브-C do ... while 반복	62

Chapter 8	오브젝티브-C로 개발하는 객체지향 프로그래밍 기초 _ 63	
8.1	객체란?	63
8.2	클래스란?	64
8.3	오브젝티브-C 클래스 인터페이스 선언	64
8.4	클래스에 인스턴스 변수 추가하기	65
8.5	클래스 메서드 정의하기	66
8.6	오브젝티브-C 클래스 구현 선언하기	67
8.7	클래스 인스턴스 선언 및 초기화하기	68
8.8	Automatic Reference Counting(ARC)	69
8.9	메서드 호출과 인스턴스 데이터 접근하기	70
8.10	오브젝티브-C 그리고 도트 표기법	71
8.11	변수가 저장되는 방법	72
8.12	인다이렉션의 개요	73
8.13	인다이렉션과 객체	75
8.14	인다이렉션과 객체 복사하기	76
8.15	프로그램 영역 만들기	77
8.16	하나로 합치기	78
8.17	객체지향 오브젝티브-C 코드 구조잡기	80

Chapter 9	최신 오브젝티브-C의 기초 _ 82	
9.1	디폴트 프로퍼티 신서사이즈	82
9.2	메서드 순서	84
9.3	NSNumber 문자	85
9.4	배열 문자	86
9.5	딕셔너리 문자	87

9.6 요약 88

Chapter 10 아이폰 iOS 6 애플리케이션 개발 아키텍처 개요 _ 89

10.1 Model View Controller(MVC) 89
 10.2 타깃-액션 패턴, IBOutlet과 IBAction 90
 10.3 서브클래싱 91
 10.4 델리게이션 92
 10.5 요약 92

Chapter 11 상호작용하는 iOS 6 아이폰 앱 만들기 _ 93

11.1 새 프로젝트 만들기..... 93
 11.2 사용자 인터페이스 만들기..... 94
 11.3 예제 애플리케이션 빌드하고 실행하기 96
 11.4 액션과 아웃렛 추가하기..... 97
 11.5 액션과 아웃렛을 사용자 인터페이스에 연결하기 101
 11.6 완성된 애플리케이션 빌드 및 실행하기 105
 11.7 요약 106

Chapter 12 아이폰 키보드를 감추는 iOS 6 코드 만들기 _ 107

12.1 예제 앱 만들기..... 107
 12.2 사용자가 리턴키를 터치할 때 키보드 감추기..... 108
 12.3 사용자가 백그라운드를 터치했을 때 키보드 감추기..... 110
 12.4 요약 112

Chapter 13 Xcode의 Assistant Editor를 이용하여 아웃렛과 액션 구축하기 _ 113

13.1 Assistant Editor 표시하기 114
 13.2 Assistant Editor 사용하기 115
 13.3 Assistant Editor를 이용하여 아웃렛 추가하기 116
 13.4 Assistant Editor를 이용하여 액션 추가하기 118
 13.5 요약 119

Chapter 14	아이폰 iOS 6 뷰와 윈도우 그리고 뷰 계층 이해하기 _ 120
14.1	뷰에 대해 120
14.2	UIWindow 클래스 121
14.3	뷰 계층 구조..... 121
14.4	뷰 타입 124
14.5	요약 125
Chapter 15	iOS 6의 자동 레이아웃 소개 _ 126
15.1	자동 레이아웃의 개요..... 127
15.2	정렬 128
15.3	고유한 콘텐츠 사이즈..... 129
15.4	콘텐츠 허깅 우선순위와 압축 제한 우선순위..... 129
15.5	컨스트레이נט를 만드는 세 가지 방법 129
15.6	컨스트레이נט에 대한 상세 내용 130
15.7	요약 132
Chapter 16	인터페이스 빌더에서 iOS 6 자동 레이아웃 컨트레이נט로 작업하기 _ 133
16.1	자동 레이아웃의 간단한 예제 133
16.2	인터페이스 빌더에서 자동 레이아웃 켜고 끄기..... 134
16.3	인터페이스 빌더의 자동 레이아웃 기능들 138
16.4	인터페이스 빌더에서 새로운 컨스트레이נט 생성하기 143
16.5	요약 143
Chapter 17	아이폰 iOS 6 자동 레이아웃 예제 _ 144
17.1	프로젝트 준비하기 144
17.2	사용자 인터페이스 설계하기..... 144
17.3	컨스트레이נט 우선순위 조절하기..... 147
17.4	정렬과 폭 동등성..... 151
17.5	애플리케이션 테스트하기 153
17.6	요약 154

Chapter 18	코드에서 iOS 6 자동 레이아웃 제약 조건을 코드로 구현하기 _ 155
18.1	코드에서 제약 조건 생성하기..... 155
18.2	제약 조건을 뷰에 추가하기..... 157
18.3	자동 리사이징 끄기..... 158
18.4	예제 애플리케이션 159
18.5	뷰 생성하기 159
18.6	제약 조건 생성하기와 추가하기..... 160
18.7	제약 조건 제거하기 162
18.8	요약 163
Chapter 19	iOS 6에서 교차 계층 구조 자동 레이아웃 제약 조건 구현하기 _ 164
19.1	예제 애플리케이션 164
19.2	아웃렛 구축하기..... 166
19.3	이전 제약 조건을 제거하는 코드 작성하기 167
19.4	교차 계층 구조 제약 조건 추가하기 168
19.5	애플리케이션 테스트하기 168
19.6	요약 168
Chapter 20	iOS 6 자동 레이아웃 시각적 형식 언어 이해하기 _ 169
20.1	시각적 형식 언어 소개 169
20.2	시각적 형식 언어 예제 170
20.3	constraintsWithVisualFormat: 메서드 이용하기 172
20.4	요약 174
Chapter 21	Xcode 스토리보딩 사용하기 _ 175
21.1	스토리보드 예제 프로젝트 만들기 176
21.2	스토리보드 접근하기 176
21.3	스토리보드에 Scenes 추가하기 178
21.4	스토리보드 Segues 구성하기 179
21.5	스토리보드 전환 구성하기..... 180
21.6	Scene과 뷰 컨트롤러 연결하기 181
21.7	Scene들 간의 데이터 전달 183

21.8	스토리보드 Segue 되돌리기	184
21.9	프로그램으로 스토리보드 Segue 호출하기	186
21.10	요약	186

Chapter 22 스토리보드를 이용한 iOS 6 아이폰 탭 바 애플리케이션 만들기 _ 187

22.1	탭 바 개요	187
22.2	멀티뷰 애플리케이션의 뷰 컨트롤러 이해하기	188
22.3	탭 바 예제 애플리케이션 설정하기	188
22.4	프로젝트 파일 살펴보기	189
22.5	최초의 뷰 컨트롤러 이름 바꾸기	189
22.6	두 번째 콘텐츠 뷰를 위한 뷰 컨트롤러 추가하기	190
22.7	탭 바 컨트롤러를 스토리보드에 추가하기	190
22.8	두 번째 뷰 컨트롤러를 스토리보드에 추가하기	191
22.9	뷰 컨트롤러 사용자 인터페이스 설계하기	193
22.10	탭 바 아이템 설정하기	194
22.11	애플리케이션 빌드하고 실행하기	196
22.12	요약	196

Chapter 23 Xcode 스토리보드와 iOS 6 테이블 뷰의 개요 _ 197

23.1	테이블 뷰의 개요	198
23.2	정적 테이블 뷰 vs 동적 테이블 뷰	198
23.3	테이블 뷰 델리게이트와 데이터소스	198
23.4	테이블 뷰 스타일	199
23.5	테이블 뷰 셀 스타일	200
23.6	테이블 뷰 셀 재사용	200
23.7	요약	202

Chapter 24 프로토타입 테이블 뷰 셀이 있는 동적 테이블 뷰를 만들기 위하여
Xcode 스토리보드 이용하기 _ 203

24.1	예제 프로젝트 생성하기	203
24.2	스토리보드에 테이블 뷰 컨트롤러 추가하기	204
24.3	UITableViewController와 UITableViewCell 하위 클래스 생성하기	205
24.4	셀 재사용 식별자 선언하기	207

24.5 스토리보드 UITableView 프로토타입 셀 설계하기 208

24.6 CarTableViewCell 클래스 수정하기 209

24.7 테이블 뷰 데이터소스 생성하기 210

24.8 이미지 파일 다운로드하여 추가하기 214

24.9 애플리케이션 컴파일하고 실행하기..... 214

24.10 요약 215

Chapter 25 Xcode 스토리보드를 이용한 테이블 뷰 내비게이션 구현하기 _ 216

25.1 내비게이션 컨트롤러 이해하기..... 216

25.2 스토리보드에 새로운 화면 추가하기 217

25.3 내비게이션 컨트롤러 추가하기..... 218

25.4 스토리보드 Segue 구축하기..... 219

25.5 CarDetailViewController 클래스 수정하기..... 220

25.6 prepareForSegue:를 이용한 스토리보드 화면 간 데이터 전달하기 222

25.7 애플리케이션 테스트하기 224

25.8 요약 224

Chapter 26 Xcode 스토리보드를 이용한 정적 테이블 뷰 만들기 _ 225

26.1 정적 테이블 프로젝트의 개요 225

26.2 프로젝트 생성하기 226

26.3 테이블 뷰 컨트롤러 추가하기 226

26.4 테이블 뷰 콘텐츠 타입 변경하기 227

26.5 정적 테이블 설계하기..... 228

26.6 테이블 셀에 항목 추가하기 229

26.7 StaticTableViewController 클래스 수정하기 232

26.8 애플리케이션 빌드하고 실행하기..... 233

26.9 요약 234

Chapter 27 UIPageViewController를 이용한 페이지 기반의 iOS 6 아이폰 애플리케이션 구현하기 _ 235

27.1 UIPageViewController 클래스 235

27.2 UIPageViewController DataSource 236

27.3 내비게이션 방향 237

XII 차례

27.4	스파인 위치	237
27.5	UIPageViewController 델리게이트 프로토콜	238
27.6	요약	238

Chapter 28 iOS 6 아이폰 UIPageViewController 예제 애플리케이션 _ 239

28.1	Xcode 페이지 기반 애플리케이션 템플릿	239
28.2	프로젝트 만들기	240
28.3	콘텐츠 뷰 컨트롤러 추가하기	240
28.4	데이터 모델 만들기	242
28.5	UIPageViewController 초기화하기	247
28.6	UIPageViewController 애플리케이션 실행하기	249
28.7	요약	250

Chapter 29 UIPickerView와 UIDatePicker 컴포넌트 사용하기 _ 251

29.1	DatePicker와 UIPickerView 컴포넌트	251
29.2	DatePicker 예제	252
29.3	사용자 인터페이스 디자인하기	253
29.4	Date Picker 예제 기능 구현하기	254
29.5	아이폰 Date Picker 애플리케이션 빌드 및 실행하기	255

Chapter 30 iOS 6 아이폰 UIPickerView 예제 _ 256

30.1	iOS 6 UIPickerView 프로젝트 만들기	256
30.2	UIPickerView 델리게이트와 데이터소스	256
30.3	PickerViewController.h 파일	257
30.4	사용자 인터페이스 디자인하기	258
30.5	배열 초기화하기	259
30.6	데이터소스 프로토콜 구현하기	260
30.7	델리게이트 프로토콜 구현하기	261
30.8	키보드 감추기	262
30.9	애플리케이션 테스트하기	262

Chapter 31 iOS 6에서 디렉터리 다루기 _ 263

31.1	애플리케이션 Documents 디렉터리	264
------	-----------------------------	-----

- 31.2 오브젝티브-C NSFileManager, NSFileHandle과 NSData 클래스 ... 264
- 31.3 오브젝티브-C의 경로명 이해하기 265
- 31.4 NSFileManager 인스턴스 객체 만들기 265
- 31.5 현재 작업 디렉터리 확인하기 265
- 31.6 Documents 디렉터리 확인하기 266
- 31.7 Temporary 디렉터리 확인하기 267
- 31.8 디렉터리 변경하기 268
- 31.9 새로운 디렉터리 만들기 269
- 31.10 디렉터리 삭제하기 270
- 31.11 디렉터리 내용 목록 표시하기 271
- 31.12 파일이나 디렉터리 프로퍼티 구하기 271

Chapter 32 iOS 6에서 아이폰 파일 다루기 _ 273

- 32.1 NSFileManager 인스턴스 만들기 273
- 32.2 파일이 존재하는지 확인하기 274
- 32.3 두 파일의 내용 비교하기 274
- 32.4 파일의 Readable/Writable/Executable/Deletable 상태 확인하기 275
- 32.5 파일 옮기기와 이름 바꾸기 276
- 32.6 파일 복사하기 276
- 32.7 파일 제거하기 277
- 32.8 Symbolic Link 만들기 277
- 32.9 NSFileManager로 파일 읽고 쓰기 278
- 32.10 NSFileHandle 클래스로 파일 작업하기 279
- 32.11 NSFileHandle 객체 만들기 279
- 32.12 NSFileHandle 파일 Offsets과 Seeking 279
- 32.13 파일에서 데이터 읽기 280
- 32.14 파일에 데이터 쓰기 281
- 32.15 파일 자르기 282
- 32.16 요약 282

Chapter 33 iOS 6 아이폰 디렉터리 관리 및 파일 입출력 예제 _ 283

- 33.1 예제 아이폰 애플리케이션..... 283
- 33.2 애플리케이션 프로젝트 설정하기..... 283
- 33.3 사용자 인터페이스 디자인하기..... 284

33.4	애플리케이션 시작 시 데이터 파일 체크하기	285
33.5	액션 메서드 구현하기	286
33.6	예제 빌드 및 실행하기	287

Chapter 34 iOS 6 앱에서 iCloud Storage 사용 준비하기 _ 289

34.1	iCloud란?	289
34.2	iCloud Data Storage 서비스	290
34.3	iCloud Storage를 사용하는 애플리케이션 준비하기	290
34.4	iOS 6 iCloud 활성화된 App ID 만들기	291
34.5	iCloud 활성화된 프로비저닝 프로파일 생성 및 설치하기	292
34.6	iCloud Entitlements 파일 생성하기	293
34.7	수작업으로 Entitlements 파일 생성하기	295
34.8	다중 Ubiquity Container 접근하기	296
34.9	Ubiquity Container URL 정의하기	296
34.10	요약	297

Chapter 35 iOS 6 UIDocument 클래스로 파일 관리하기 _ 298

35.1	UIDocument 클래스	298
35.2	UIDocument 클래스 서브클래싱	299
35.3	충돌 해결과 도큐먼트 상태	299
35.4	UIDocument 예제 애플리케이션	300
35.5	UIDocument 하위 클래스 만들기	300
35.6	사용자 인터페이스 디자인하기	301
35.7	애플리케이션 데이터 구조 구현하기	302
35.8	contentsForType 메서드 구현하기	303
35.9	loadFromContents 메서드 구현하기	303
35.10	앱 시작 시 도큐먼트 로드하기	304
35.11	도큐먼트 콘텐츠 저장하기	308
35.12	애플리케이션 테스트하기	309
35.13	요약	309

Chapter 36 iOS 6 아이폰 애플리케이션에서 iCloud 스토리지 사용하기 _ 310

36.1	iCloud Usage 튜토리얼	310
------	-------------------	-----

- 36.2 iCloud 접근을 위해 iCloudStore 애플리케이션 준비하기 311
- 36.3 뷰 컨트롤러 구성하기..... 312
- 36.4 viewDidLoad 메서드 구현하기..... 313
- 36.5 metadataQueryDidFinishGathering: 메서드 구현하기 316
- 36.6 saveDocument 메서드 구현하기..... 319
- 36.7 아이폰에서 iCloud Document와 Data Storage 활성화하기 320
- 36.8 iCloud 애플리케이션 실행하기..... 321
- 36.9 iCloud 기반 도큐먼트 리뷰 및 삭제하기..... 321
- 36.10 로컬 파일을 어디서나 사용할 수 있게 만들기 322
- 36.11 요약 322

Chapter 37 iCloud를 이용한 아이폰 iOS 6 Key-Value Data 동기화하기 _ 323

- 37.1 iCloud Key-Value Data Storage 323
- 37.2 애플리케이션 간 데이터 공유하기 325
- 37.3 Data Storage 제약점 325
- 37.4 충돌 해결 325
- 37.5 Key-Value 변경 시 noti피케이션 받기 325
- 37.6 iCloud Key-Value Data Storage 예제 326
- 37.7 iCloud Key Value Data Storage를 위해 애플리케이션 활성화하기... 326
- 37.8 사용자 인터페이스 구현하기..... 327
- 37.9 뷰 컨트롤러 구현하기..... 328
- 37.10 viewDidLoad 메서드 수정하기..... 328
- 37.11 noti피케이션 메서드 구현하기..... 330
- 37.12 saveData 메서드 구현하기 330
- 37.13 애플리케이션 테스트하기 331

Chapter 38 아카이빙을 이용한 iOS 6 아이폰 데이터 영구 저장 _ 332

- 38.1 아카이빙의 개요 332
- 38.2 아카이빙 예제 애플리케이션..... 333
- 38.3 사용자 인터페이스 설계하기..... 334
- 38.4 시작 시 아카이브 파일 존재 확인하기..... 335
- 38.5 액션 메서드에서 객체 데이터 아카이빙하기 337
- 38.6 애플리케이션 테스트하기 337
- 38.7 요약 338

Chapter 39 SQLite를 사용한 iOS 6 아이폰 데이터베이스 구현 _ 339

- 39.1 SQLite란? 339
- 39.2 구조적 질의 언어(SQL) 340
- 39.3 맥 OS X에서 SQLite 사용하기 340
- 39.4 SQLite 연동을 위한 아이폰 애플리케이션 프로젝트 준비하기 343
- 39.5 주요 SQLite 기능들 344
- 39.6 SQLite 데이터베이스 선언하기 344
- 39.7 데이터베이스 열기 및 생성하기 345
- 39.8 SQL 문 준비 및 실행하기 346
- 39.9 데이터베이스 테이블 생성하기 347
- 39.10 데이터베이스 테이블에서 데이터 가져오기 347
- 39.11 SQLite 데이터베이스 닫기 348
- 39.12 요약 349

Chapter 40 SQLite 기반 iOS 6 아이폰 애플리케이션 예제 _ 350

- 40.1 SQLite 아이폰 애플리케이션 예제에 대해 350
- 40.2 SQLite 애플리케이션 프로젝트 준비 및 생성하기 350
- 40.3 sqlite3.h 임포트 및 데이터베이스 참조 선언하기 351
- 40.4 사용자 인터페이스 설계하기 352
- 40.5 데이터베이스와 테이블 만들기 353
- 40.6 SQLite 데이터베이스에 데이터를 저장하는 코드 구현하기 355
- 40.7 SQLite 데이터베이스에서 데이터를 가져오는 코드 구현하기 356
- 40.8 애플리케이션 빌드 및 실행하기 358
- 40.9 요약 359

Chapter 41 코어 데이터베이스를 이용한 iOS 6 아이폰 데이터베이스 작업 _ 360

- 41.1 코어 데이터 스택 360
- 41.2 매니지드 객체 361
- 41.3 매니지드 객체 컨텍스트 362
- 41.4 매니지드 객체 모델 362
- 41.5 영구 저장소 코디네이터 363
- 41.6 영구 객체 저장소 363
- 41.7 엔티티 디스크립션 정의 363

41.8	매니지드 객체 컨텍스트 얻기	365
41.9	엔티티 디스크립션 얻기.....	365
41.10	매니지드 객체 만들기.....	366
41.11	매니지드 객체 프로퍼티 읽기 및 쓰기.....	366
41.12	매니지드 객체 구해오기.....	367
41.13	조건에 따른 매니지드 객체 가져오기	367
41.14	요약	368

Chapter 42 iOS 6 아이폰 코어 데이터 튜토리얼 _ 369

42.1	아이폰 코어 데이터 예제 애플리케이션	369
42.2	코어 데이터 기반의 아이폰 애플리케이션 만들기.....	369
42.3	엔티티 디스크립션 만들기.....	370
42.4	뷰 컨트롤러 추가하기.....	371
42.5	사용자 인터페이스 설계하기.....	373
42.6	코어 데이터를 이용하여 영구 저장소에 데이터 저장하기	375
42.7	코어 데이터를 이용하여 영구 저장소에서 데이터 가져오기	376
42.8	예제 애플리케이션 빌드 및 실행하기	377
42.9	요약	378

Chapter 43 iOS 6 아이폰 멀티터치, 탭과 제스처에 대해 _ 379

43.1	리스폰더 체인	379
43.2	다음 리스폰더로 이벤트 전달하기	380
43.3	제스처	381
43.4	탭	381
43.5	터치	381
43.6	터치 noti피케이션 메서드.....	381
43.7	요약	382

Chapter 44 iOS 6 아이폰 터치, 멀티터치와 탭 예제 애플리케이션 _ 383

44.1	iOS 6 아이폰 탭과 터치 예제 애플리케이션	383
44.2	iOS 터치 프로젝트 만들기.....	384
44.3	사용자 인터페이스 디자인하기.....	384
44.4	뷰에서 멀티터치 활성화하기.....	385

44.5	touchesBegan 메서드 구현하기	386
44.6	touchesMoved 메서드 구현하기	386
44.7	touchesEnded 메서드 구현하기	387
44.8	터치의 좌표 구하기	387
44.9	터치 예제 애플리케이션 빌드 및 실행하기	388

Chapter 45 iOS 6 아이폰 터치 스크린 제스처 인식하기 _ 389

45.1	iOS 6 아이폰 제스처 예제 애플리케이션	389
45.2	예제 프로젝트 만들기	390
45.3	사용자 인터페이스 설계하기	390
45.4	touchesBegan 메서드 구현하기	391
45.5	touchesMoved 메서드 구현하기	392
45.6	touchesEnded 메서드 구현하기	392
45.7	제스처 예제 빌드 및 실행하기	393
45.8	요약	393

Chapter 46 iOS 6 Gesture Recognizers를 통한 제스처 인식 _ 394

46.1	UIGestureRecognizer 클래스	394
46.2	인식기 액션 메시지	395
46.3	불연속 및 연속된 제스처	396
46.4	제스처에서 데이터 열기	396
46.5	탭 제스처 인식하기	396
46.6	핀치 제스처 인식하기	397
46.7	회전 제스처 인식하기	397
46.8	팬과 드래깅 제스처 인식하기	397
46.9	스вай프 제스처 인식하기	398
46.10	롱 터치(터치와 홀드) 제스처 인식하기	399
46.11	요약	399

Chapter 47 아이폰 iOS 6 제스처 인식 튜토리얼 _ 400

47.1	제스처 인식 프로젝트 만들기	400
47.2	사용자 인터페이스 설계하기	400
47.3	액션 메서드 구현하기	403
47.4	제스처 인식 애플리케이션 테스트하기	404

Chapter 48 iOS 6 컬렉션 뷰와 플로우 레이아웃의 개요 _ 405

- 48.1 컬렉션 뷰의 개요..... 406
- 48.2 UICollectionView 클래스 408
- 48.3 UICollectionViewCell 클래스 408
- 48.4 UICollectionViewReusableView 클래스 409
- 48.5 UICollectionViewFlowLayout 클래스 409
- 48.6 UICollectionViewLayoutAttributes 클래스 410
- 48.7 UICollectionViewDataSource 프로토콜 411
- 48.8 UICollectionViewDelegate 프로토콜 412
- 48.9 UICollectionViewDelegateFlowLayout 프로토콜 413
- 48.10 셀과 뷰 재사용..... 413
- 48.11 요약 415

Chapter 49 아이폰 iOS 6 스토리보드 기반의 컬렉션 뷰 튜토리얼 _ 417

- 49.1 컬렉션 뷰 예제 프로젝트 생성하기 417
- 49.2 템플릿 뷰 컨트롤러 제거하기 417
- 49.3 컬렉션 뷰 컨트롤러를 스토리보드에 추가하기 418
- 49.4 프로젝트에 컬렉션 뷰 셀 클래스 추가하기..... 420
- 49.5 셀 프로토타입 설계하기..... 421
- 49.6 데이터 모델 구현하기..... 422
- 49.7 데이터 소스 구현하기..... 423
- 49.8 애플리케이션 테스트하기 426
- 49.9 셀 항목에 대한 크기 설정하기 427
- 49.10 스크롤 방향 변경하기..... 428
- 49.11 추가적인 뷰 구현하기..... 429
- 49.12 추가적인 뷰 프로토콜 메서드 구현하기 432
- 49.13 컬렉션 뷰 항목 삭제하기 433
- 49.14 요약 434

Chapter 50 iOS 6 컬렉션 뷰 플로우 레이아웃의 하위 클래스 만들기 와 확장하기 _ 435

- 50.1 예제 레이아웃 클래스에 대하여 435
- 50.2 UICollectionViewFlowLayout 클래스의 하위 클래스 만들기 436
- 50.3 새로운 레이아웃 클래스 확장하기 436

50.4	layoutAttributesForItemAtIndexPath: 메서드 구현하기	437
50.5	layoutAttributesForElementsInRect: 메서드 구현하기	439
50.6	modifyLayoutAttributes: 메서드 구현하기	439
50.7	새로운 레이아웃과 핀치 제스처 인식기 추가하기	441
50.8	핀치 인식기 구현하기	442
50.9	이미지 잘림 피하기	445
50.10	QuartzCore 프레임워크를 프로젝트에 추가하기	445
50.11	애플리케이션 테스트하기	445
50.12	요약	446

Chapter 51 쿼츠로 iOS 6 아이폰 2D 그래픽 그리기 _ 448

51.1	코어 그래픽과 쿼츠 2D 소개	448
51.2	drawRect 메서드	449
51.3	점, 좌표와 픽셀	449
51.4	그래픽 콘텍스트	450
51.5	쿼츠 2D에서 색 작업하기	450
51.6	요약	452

Chapter 52 쿼츠 2D와 코어 이미지를 사용하는 iOS 6 아이폰 그래픽 튜토리얼 _ 453

52.1	iOS 아이폰 드로잉 예제 애플리케이션	453
52.2	새로운 프로젝트 만들기	453
52.3	UIView의 하위 클래스 만들기	454
52.4	UIView 서브클래스에 drawRect 메서드 위치시키기	454
52.5	선 그리기	455
52.6	경로 그리기	458
52.7	사각형 그리기	459
52.8	타원 및 원 그리기	460
52.9	색으로 경로 채우기	461
52.10	호 그리기	463
52.11	3차 베지어 곡선 그리기	464
52.12	2차 베지어 곡선 그리기	465
52.13	점선 그리기	466
52.14	그래픽 콘텍스트에 이미지 그리기	467
52.15	코어 이미지 프레임워크를 통한 이미지 필터링	469

52.16 요약 471

Chapter 53 코어 애니메이션을 이용한 iOS 6 아이폰 애니메이션 기초 _ 472

53.1 UIView 코어 애니메이션 블록 472
 53.2 애니메이션 커브 이해하기 474
 53.3 애니메이션 종료 시 noti피케이션 받기 474
 53.4 아핀 변환 수행하기..... 475
 53.5 동시에 수행되는 변환..... 475
 53.6 애니메이션 예제 애플리케이션 만들기 476
 53.7 인터페이스 파일 구현하기..... 476
 53.8 UIView에서 그리기 477
 53.9 화면 터치 인식 및 애니메이션 수행하기..... 477
 53.10 애니메이션 애플리케이션 빌드 및 실행하기 479
 53.11 요약 480

Chapter 54 iOS 6 아이폰 앱에 iAds 연동하기 _ 481

54.1 iOS 아이폰 광고 옵션들..... 482
 54.2 iAds 광고 포맷 482
 54.3 iAds를 표시하는 기본 규칙 483
 54.4 iAds 아이폰 예제 애플리케이션 만들기 483
 54.5 Xcode 프로젝트에 iAds 프레임워크 추가하기 484
 54.6 뷰 컨트롤러 구성하기..... 484
 54.7 사용자 인터페이스 설계하기..... 485
 54.8 Banner Ad 만들기 486
 54.9 광고 표시하기 486
 54.10 델리게이트 메서드 구현하기..... 488
 54.11 요약 490

Chapter 55 iOS 6 아이폰 멀티태스킹 개요 _ 491

55.1 iOS 애플리케이션 상태 이해하기 491
 55.2 멀티태스킹 애플리케이션의 수명주기에 대한 개념 492
 55.3 iOS 애플리케이션에서 멀티태스킹 비활성화하기..... 493
 55.4 멀티태스킹 지원 체크하기..... 495

55.5	지원되는 백그라운드 실행 형태	495
55.6	백그라운드 실행 규칙	496
55.7	로컬 noti피케이션 예약하기	497

Chapter 56 iOS 6 아이폰 로컬 noti피케이션 예약하기 _ 498

56.1	로컬 noti피케이션 아이폰 앱 프로젝트 만들기	499
56.2	애플리케이션 델리게이트 메서드 위치시키기	499
56.3	프로젝트에 사운드 파일 추가하기	499
56.4	로컬 noti피케이션 예약하기	500
56.5	애플리케이션 테스트하기	501
56.6	예약된 noti피케이션 취소하기	501
56.7	로컬 noti피케이션 즉시 호출하기	502
56.8	요약	502

Chapter 57 iOS 6 애플리케이션 상태 보존과 복원의 개요 _ 503

57.1	보존과 복원 절차	504
57.2	보존과 복원 선택하기	505
57.3	복원 식별자 할당하기	505
57.4	UIKit의 디폴트 보존 기능	506
57.5	추가적인 상태 정보 저장하기와 복원하기	507
57.6	복원 절차 이해하기	508
57.7	일반적인 애플리케이션 상태 저장하기	510
57.8	요약	511

Chapter 58 iOS 6 아이폰 상태 보존과 복원 튜토리얼 _ 512

58.1	예제 애플리케이션 생성하기	512
58.2	상태 보존 없는 애플리케이션 만들기	512
58.3	상태 보존 적용하기	513
58.4	복원 식별자 설정하기	514
58.5	뷰 컨트롤러 상태를 인코딩하기와 디코딩하기	515
58.6	스토리보드에 내비게이션 컨트롤러 추가하기	517
58.7	세 번째 뷰 컨트롤러 추가하기	519
58.8	복원 클래스 생성하기	521
58.9	요약	523

Chapter 59 MKMapItem을 이용하여 아이폰 iOS 6 애플리케이션과 지도 통합하기 _ 524

59.1	MKMapItem과 MKPlacemark 클래스	525
59.2	순방향 및 역방향 지오코딩에 대한 소개	525
59.3	MKPlacemark 인스턴스 생성하기	528
59.4	MKMapItem으로 작업하기	528
59.5	MKMapItem 옵션들과 턴 방식 길찾기 활성화하기	530
59.6	상세 항목을 MKMapItem에 추가하기	531
59.7	요약	533

Chapter 60 iOS 6 아이폰 MKMapItem 애플리케이션 예제 _ 534

60.1	MapItem 프로젝트 생성하기	534
60.2	사용자 인터페이스 설계하기	534
60.3	순방향 지오코딩을 이용하여 목적지 변환하기	536
60.4	지도 실행하기	538
60.5	빌드 라이브러리 추가하기	539
60.6	애플리케이션 빌드하고 실행하기	539
60.7	요약	540

Chapter 61 iOS 6 코어 로케이션 프레임워크를 이용하여 아이폰 위치 정보 얻기 _ 541

61.1	코어 로케이션의 기초	541
61.2	로케이션 정확도 설정하기	542
61.3	거리 필터 구성하기	542
61.4	로케이션 매니저 델리게이트	543
61.5	CLLocation 객체에서 위치 정보 얻기	544
61.6	거리 계산하기	545
61.7	위치 정보와 멀티태스킹	545
61.8	요약	545

Chapter 62 iOS 6 아이폰 로케이션 예제 애플리케이션 _ 546

62.1	iOS 6 아이폰 로케이션 예제 애플리케이션 만들기	546
62.2	프로젝트에 코어 로케이션 프레임워크 추가하기	546
62.3	사용자 인터페이스 설계하기	547

62.4	CLLocationManager 객체 레이블 만들기	549
62.5	액션 메서드 구현하기	549
62.6	애플리케이션 델리게이트 메서드 구현하기	550
62.7	아이폰 로케이션 애플리케이션 빌드 및 실행하기	552

Chapter 63 MapKit과 MKMapView 클래스를 이용하여
아이폰에서 지도 다루기 _ 554

63.1	MapKit 프레임워크에 대해	554
63.2	Map Regions 이해하기	555
63.3	아이폰 MKMapView 튜토리얼	555
63.4	아이폰 지도 튜토리얼 만들기	555
63.5	Xcode 프로젝트에 MapKit 프레임워크 추가하기	556
63.6	MKMapView 인스턴스와 툴바 생성하기	556
63.7	맵 뷰 설정하기	558
63.8	MapView 영역 변경하기	559
63.9	지도 형식 변경하기	559
63.10	아이폰 MapView 애플리케이션 테스트하기	560
63.11	사용자 이동에 따른 Map View 업데이트하기	561
63.12	맵 뷰에 기본적인 어노테이션 추가하기	562

Chapter 64 날짜와 위치를 기반으로 한 미리 알림 만들기 위하여
iOS 6 Event Kit 이용하기 _ 564

64.1	Event Kit Framework의 개요	565
64.2	EKEventStore 클래스	565
64.3	데이터베이스에서 캘린더 접근하기	567
64.4	현재 미리 알림 접근하기	568
64.5	미리 알림 생성하기	569
64.6	알람 생성하기	570
64.7	예제 프로젝트 생성하기	570
64.8	날짜/시간 기반의 미리 알림 화면을 위한 사용자 인터페이스 설계하기	570
64.9	미리 알림 코드 구현하기	572
64.10	키보드 숨기기	574
64.11	위치 기반 미리 알림 뷰 설계하기	575

64.12 위치 기반 미리 알림 생성하기 576
 64.13 Core Location Framework와 Event Kit Framework 추가하기 580
 64.14 애플리케이션 테스트하기 580
 64.15 요약 581

Chapter 65

아이폰 카메라와 포토 라이브러리 접근하기 _ 582

65.1 iOS 6 UIImagePickerController 클래스 582
 65.2 UIImagePickerController 인스턴스 만들고 구성하기 583
 65.3 UIImagePickerController 델리게이트 구성하기 584
 65.4 기기의 지원 기능 확인하기 586
 65.5 무비와 이미지 저장하기 587
 65.6 요약 588

Chapter 66

iOS 6 아이폰 카메라 예제 애플리케이션 _ 589

66.1 예제 애플리케이션에 대해 589
 66.2 카메라 프로젝트 만들기 590
 66.3 프레임워크 추가하기 590
 66.4 사용자 인터페이스 설계하기 590
 66.5 액션 메서드 구현하기 592
 66.6 델리게이트 메서드 구현하기 594
 66.7 애플리케이션 빌드 및 실행하기 595

Chapter 67

iOS 6 아이폰 애플리케이션에서 비디오 재생하기 _ 597

67.1 MPMoviePlayerController 클래스 개요 597
 67.2 지원하는 비디오 포맷 598
 67.3 아이폰 무비 플레이어 예제 애플리케이션 598
 67.4 MediaPlayer 프레임워크 추가하기 598
 67.5 사용자 인터페이스 설계하기 599
 67.6 MediaPlayer 인스턴스 선언하기 599
 67.7 액션 메서드 구현하기 599
 67.8 타깃-액션 noti피케이션 메서드 600
 67.9 애플리케이션 빌드 및 실행하기 601

Chapter 68 AVAudioPlayer를 이용하여 아이폰에서 오디오 재생하기 _ 602

68.1	지원하는 오디오 포맷	602
68.2	재생 noti피케이션 받기.....	603
68.3	재생 모니터링 및 제어하기	604
68.4	아이폰 오디오 예제 애플리케이션 만들기	604
68.5	AVFoundation 프레임워크 추가하기	605
68.6	프로젝트 리소스에 오디오 파일 추가하기	605
68.7	사용자 인터페이스 설계하기.....	605
68.8	액션 메서드 구현하기.....	607
68.9	AVAudioPlayer 객체 만들고 초기화하기	608
68.10	AVAudioPlayerDelegate 프로토콜 메서드 구현하기	609
68.11	애플리케이션 빌드 및 실행하기	609

Chapter 69 AVAudioRecorder로 아이폰에서 오디오 녹음하기 _ 610

69.1	아이폰 AVAudioRecorder 튜토리얼의 개요	610
69.2	녹음 프로젝트 만들기.....	611
69.3	사용자 인터페이스 설계하기.....	611
69.4	AVAudioRecorder 인스턴스 생성하기	612
69.5	액션 메서드 구현하기.....	614
69.6	델리게이트 메서드 구현하기.....	615
69.7	애플리케이션 테스트하기	616

Chapter 70 트위터와 페이스북을 아이폰 iOS 6 애플리케이션에 통합하기 _ 617

70.1	iOS 6 UIActivityController 클래스	617
70.2	Social Framework	618
70.3	iOS 6 Accounts Framework	618
70.4	UIActivityViewController 클래스 이용하기.....	620
70.5	SLComposeViewController 클래스 이용하기	622
70.6	요약	624

Chapter 71 UIActivityViewController를 이용한 아이폰 iOS 6 Facebook 통합 튜토리얼 _ 625

71.1	Facebook 소셜 앱 생성하기.....	625
------	-------------------------	-----

71.2	사용자 인터페이스 설계하기	625
71.3	아웃렛과 액션 생성하기	626
71.4	selectImage와 델리게이트 메서드 구현하기	628
71.5	키보드 감추기	629
71.6	Facebook에 메시지 포스팅하기	629
71.7	Social Framework를 Build Phases에 추가하기	630
71.8	소셜 애플리케이션 실행하기	631
71.9	요약	632

Chapter 72 SLRequest를 이용한 아이폰 iOS 6 Facebook과 Twitter 통합 _ 633

72.1	SLRequest와 Account Framework	634
72.2	SLRequest를 이용한 Twitter 통합	634
72.3	SLRequest를 이용한 Facebook 통합	638
72.4	요약	640

Chapter 73 SLRequest를 이용한 iOS 6 아이폰 Twitter 통합 튜토리얼 _ 641

73.1	TwitterApp 프로젝트 생성하기	641
73.2	사용자 인터페이스 설계하기	641
73.3	인터페이스 파일 수정하기	643
73.4	Twitter API 접근하기	644
73.5	getTimeLine 메서드 호출하기	647
73.6	Table View 델리게이트 메서드	648
73.7	Build Phases에 Account Framework와 Social Framework 추가하기	649
73.8	애플리케이션 빌드하기와 실행하기	649
73.9	요약	650

Chapter 74 SKStoreProductViewController 클래스로 판매하기 _ 651

74.1	SKStoreProductViewController 클래스	652
74.2	예제 프로젝트 생성하기	653
74.3	사용자 인터페이스 생성하기	653
74.4	스토어 킷 제품 뷰 컨트롤러 표시하기	654
74.5	델리게이트 메서드 구현하기	656

74.6	Store Kit Framework를 Build Phases에 추가하기	656
74.7	애플리케이션 테스트하기	657
74.8	요약	658

Chapter 75 아이폰 iOS 6 애플리케이션에 앱 내 결제 구축하기 _ 659

75.1	앱 내 결제 옵션	659
75.2	앱 스토어가 호스팅하도록 콘텐츠 업로드하기	660
75.3	앱 내 결제 아이템 구성하기	661
75.4	제품 요청 전송하기	661
75.5	Payment Queue 접근하기	663
75.6	트랜잭션 감시자 객체	663
75.7	결제 시작하기	664
75.8	트랜잭션 처리	664
75.9	트랜잭션 복원	666
75.10	앱 내 결제 테스트	667
75.11	요약	667

Chapter 76 앱 내 결제를 위한 iOS 6 애플리케이션 준비하기 _ 668

76.1	예제 애플리케이션에 대하여	668
76.2	App ID 생성하기	669
76.3	프로비저닝 프로파일 생성하기	670
76.4	Xcode 프로젝트 생성하기	671
76.5	프로비저닝 프로파일 설치하기	671
76.6	코드 서명 설정하기	672
76.7	iTunes Connect에서 애플리케이션 설정하기	673
76.8	앱 내 결제 아이템 생성하기	674
76.9	요약	675

Chapter 77 아이폰 iOS 6 앱 내 결제 튜토리얼 _ 676

77.1	애플리케이션 사용자 인터페이스	676
77.2	스토리보드 설계하기	677
77.3	결제 뷰 컨트롤러 생성하기	678
77.4	InAppDemoViewController 클래스 완성하기	679

77.5 PurchaseViewController 클래스 완성하기 681

77.6 StoreKit Framework를 빌드에 추가하기 685

77.7 애플리케이션 테스트하기 685

77.8 문제 해결 686

77.9 요약 687

Chapter 78

**iOS 6 앱 내 결제를 위하여 콘텐츠가
호스팅되는 앱 스토어 구성하고 생성하기 _ 688**

78.1 앱 내 결제에서 호스팅된 콘텐츠를 위한 애플리케이션 구성하기 688

78.2 콘텐츠 패키지를 호스팅하는 앱 내 결제 해부하기 689

78.3 콘텐츠 패키지를 호스팅하는 앱 내 결제 생성하기 690

78.4 호스팅될 콘텐츠 패키지 아카이빙하기 691

78.5 호스팅될 콘텐츠 패키지 검증하기 692

78.6 호스팅될 콘텐츠 패키지 업로드하기 692

78.7 요약 693

Chapter 79

앱 스토어에 애플리케이션 제출 및 준비하기 _ 694

79.1 iOS 배포 인증서 서명 요청 만들기 694

79.2 인증서 서명 요청 제출하기 695

79.3 배포 인증서 설치하기 695

79.4 앱 스토어 배포 프로비저닝 프로파일 만들기 696

79.5 애플리케이션에 아이콘 추가하기 696

79.6 배포를 위해 애플리케이션 아카이브하기 697

79.7 iTunes Connect에서 애플리케이션 설정하기 699

79.8 애플리케이션 검증하기와 제출하기 700

역자 머리말

2012년은 iOS 개발자들에게 큰 변화를 가져다 준 한 해였다. 여러 가지 다양한 루머와 기대 속에 iOS 6 SDK와 아이폰 5가 발표되었다. 어떤 이들은 기대에 못 미친다고 했고, 이전의 것들과 달라지지 않았다고 했다. 역자도 그러했다. 저자도 그러했지만, 역자 역시 iOS 6는 그저 조금 더 잘 정리된 iOS 5 정도로 여겼으며 더 알아야 할 것들이 거의 없다고 생각했었다. 하지만, 사실은 달랐다. 언제나 그러했듯이 애플은 현업에서 iOS 애플리케이션 개발을 하고 있는 개발자들을 포함한 모든 사용자들이 상상하지 못할 변화와 편의성을 iOS 6 SDK를 통해서 제공하였고, iOS 애플리케이션 사용자들에게 더 멋지고 풍부한 서비스를 제공하기 위하여 개발자들에게 무엇이 필요하고 어떻게 제공해야 하는지를 안내해 주고 있다.

“iOS 6가 꼭 필요해? 어차피 iOS 애플리케이션을 만드는데 예전에 했던 것처럼 하면 안 되는 거야?” 혹자는 이렇게 생각할지 모르겠다. 역자도 처음에 그렇게 생각했다. 하지만, 아니다! iOS 6를 알아야 한다. 역자의 경험에 비추어 보면, iOS 6 SDK를 사용하지 않고(즉, iOS 5에 대한 지식과 방식으로) 애플리케이션을 개발할 때와 iOS 6 SDK를 이용하여 개발할 때는 커다란 차이가 있었다. iOS 6 SDK를 이용하지 않고 미친 듯이 코딩(역자는 이것을 ‘분노의 타이핑’이라 부른다)을 해서 구현한 것과 이용한 것은 겉보기에는 동일해 보이지만, 그 내부의 코드 구조와 메커니즘에는 커다란 차이가 나타났다. 이것은 마치 어떠한 함수를 직접 구현하여 사용하는 것과 이미 제공되는 메서드를 사용하는 것의 차이라

고 비유할 수 있겠다. 이 책을 읽고 있는 여러분이 개발자인가? 그렇다면 ‘분노의 타이핑’을 할 것인가? 아니면 iOS 6를 이용하여 깔끔한 애플리케이션을 만들 것인가? 말하지 않아도 이미 답이 나왔으리라 생각된다.

이 책은 많은 내용들을 담고 있다. 이전 버전과는 다른, 완전히 새로운 내용들과 기능들이 추가되었다. 예를 들면, 아이폰 5와 그 이전 디바이스 모두에 맞는 UI를 만드는 자동 레이아웃(Auto Layout) 기능이라든지, UICollectionView, 상태 보존, 새로운 지도, Event Kit, 소셜 네트워크 서비스들, 앱 내 결제, 그리고 애플의 서버를 이용하는 콘텐츠 제공 등이다. 여러분이 개발하는, 또는 개발하고자 하는 애플리케이션에 이러한 기능들을 넣고 싶지 않은가? 세상을 깜짝 놀라게 할 애플리케이션을 준비하고 있다면 iOS 6 SDK가 그 길을 도와 줄 것이며, 이 책이 그 옆에서 친구가 되어 줄 것이라 믿는다.

번역을 한다는 것은 그냥 우리말 문장으로 만드는 것 이상을 요구한다. 대상 독자들이 주로 사용하는 표현과 형식으로 설명해야 하는 작업이다. 아마도 모든 역자들이 이러한 목적과 부담감에 힘들어 하고 어려워 할 것이다. 저자가 표현하고자 하는 문장뿐만 아니라 그 이면의 느낌과 분위기도 함께 표현하려고 하였고, 이러한 노력이 독자 여러분께 잘 전달되길 바라고 있다. 번역한 내용들을 많이 읽고 확인했지만, 역자 역시 부족한 사람인지라 실수와 모자람이 있을 것이다. 이러한 실수와 부족함을 조금이나마 채우고자 카페(<http://cafe.naver.com/petersbook>)를 운영하고 있다. 이 책을 읽으면서 궁금하거나 재미있는 내용이 있다면, 또는 자신이 알고 있는 기술(지식)이 있다면 함께 나눌 수 있기를 희망한다. 여기에는 독자와의 Q&A와 샘플 코드, 그리고 오타자에 대한 정보들이 있을 것이다.

“You are Almighty God!” 작업이 끝나면 전능하신 하나님에게 고백하게 된다. 그분의 놀라운 계획 속에 있게 하심과 그 길을 인도하신 하나님을 찬양한다. 언제나 한결같이 응원해 주시는 부모님들께 감사의 마음을 전하고 싶다. 특히 작업 기간 동안 함께 시간을 보내지 못해도 사랑과 든든함으로 항상 옆에 있어 준 나의 사랑스런 아내(강승희)에게 너무나 너무 고맙고 사랑한다는 말을 전한다. 세상을 놀라게 하려고 오늘도 고생하고 힘쓰는 ‘트렌디앱(<http://www.trendyapp.co.kr>)’ 임직원 모두에게 감사와 격려를 보낸다. “세상의 문화를 바꾸는 트렌드를 우리가 만들 것이라 믿어요.” 책이 나올 때 가장 중요하고

XXXII 역자 머리말

큰 역할은 ‘편집’이라고 믿는다. 그 어렵고 고된 작업을 최고의 기술과 열정으로 진행하는 ‘제이펍’에게 감사와 존경을 표하지 않을 수 없다. 역자의 어색한 문장과 표현을 세련된 언어로 바꿔주는 ‘제이펍’의 능력에 놀라지 않을 수 없다. 역자의 초안을 본다면, ‘제이펍’이 얼마나 멋지고 대단한 작업을 하는지 여러분이 알 수 있을 것이다. 마지막으로, 하루 하루 항상 내 마음에 자리 잡고 있는 사랑하는 내 아버지께 말로 다 표현할 수 없는 감사와 사랑을 전하고 싶다.

2012년의 마지막 날
황반석