

입문자를 위한 **아이폰 게임 개발**
Beginning iPhone Games Development

Beginning iPhone Games Development

by Peter Bakhirev, PJ Cabrera, Ian Marsh, Scott penberthy, Ben Britten Smith and Eric Wing

Original English language edition published by Apress, 2855 Telegraph Avenue, #600, Berkeley, CA 94705 USA.
Copyright © 2010 by Apress.
Korean edition copyright © 2011 by J-PUB.
All rights reserved.

이 책의 한국어판 저작권은 대니홍 에이전시를 통한 저작권사와의 독점 계약으로 제이펍 출판사에 있습니다.
신저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다.

입문자를 위한 아이폰게임개발

초판 1쇄 발행 2011년 1월 3일

지은이 피터 백히레브, PJ 카브레라, 이안 마르시, 스캇 펜버시, 벤 브리튼 스미스, 에릭 윙
옮긴이 황반석 | 펴낸이 장성두 | 책임편집 안주연

본문디자인 초심디자인 | 표지디자인 Arowa & Arowana

주소 경기도 파주시 교하읍 파주신도시 에이15-1블록 한빛마을 휴먼빌 201-502
전화 070-8201-9010 | 팩스 02-6280-0405
홈페이지 www.jpуб.kr | 펴낸곳 제이펍

출판신고 2009년 11월 10일 제406-2009-000087호

용지 신승지류유통 | 인쇄 해외정판사 | 제본 출산제본

ISBN 978-89-94506-05-0 (13560)

값 34,000원

- ※ 이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단 전재와 무단 복제를 금지하며,
이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하려면 반드시 저작권자와 제이펍의 서면동의를 받아야 합니다.
- ※ 잘못된 책은 구입하신 서점에서 바꾸어 드립니다.

제이펍은 독자 여러분의 책에 관한 아이디어와 원고 투고를 기다리고 있습니다. 책으로 펴내고자 하는 아이디어나 원고가 있으신 분은
책에 대한 간단한 개요와 차례, 구성과 저(역)자 역량 등을 메일로 보내주세요. (보내실 곳: jeipub@gmail.com)



입문자를 위한 **아이폰 게임 개발**
Beginning iPhone Games Development

피터 벅히레브, PJ 카브레라, 이안 마르시, 스캇 펜버시, 벤 브리튼 스미스, 에릭 왕 지음 / 황반석 옮김

Apress® Jpub
제이펍

차례

헌사	• xvii
역자 머리말	• xviii
저자 머리말	• xx
저자 소개	• xxii
기술 검토자 소개	• xxiv

CHAPTER 1 :: 획기적인 게임 플랫폼: 언제든, 어디서든, 모두를 위한 게임

어디에나 있는 아이폰 1
엄청난 매력 - 매분마다 게이머가 탄생되다 3
사용자 인터페이스 - 방향키의 종말 4
연결성 - 다른 사람들과 함께 플레이하기 5
사용자 데이터 - 개인적인 정보 7
기기 성능 - 멀티미디어 발전소 9
개발 도구? 여러분은 이미 가지고 있다 10
혁신 - 좋은 것들은 소수의 개발자들에게서 나온다 12
요약 13

CHAPTER 2 :: 아이폰 게임 개발: 아이폰 도구상자 들여다보기

개발 도구와 환경 15
UIKit 16
쿼츠 2D와 코어 애니메이션 18
OpenGL ES 18
오디오 APIs 20
네트워킹 21
요약 22

CHAPTER 3 :: 작은 화면에서의 이미지 이동 - UIKit 컨트롤

코코아 터치에 대한 간략한 소개 23
오브젝티브-C 언어 24
코코아 터치와 UIKit 프레임워크 34
간단한 게임 제작 37
Xcode 프로젝트 생성하기 38
IVBricker 사용자 인터페이스 생성하기 40
멋진 그래픽이 성공한다 48

끝?	78
애플리케이션 델리게이트 이벤트	78
애플리케이션 종료	79
애플리케이션 인터럽트	80
내장 메모리가 부족하다는 경고	81
게임 상태의 저장과 로드	82
사용자 정의 이미지 로더로 메모리 관리하기	84
움직이는 이미지	85
UIImageView의 애니메이션 속성 사용하기	86
애니메이션을 위한 NSTimer 사용	87
애니메이션을 위한 CADisplayLink 사용	90
요약	93

CHAPTER 4 :: 쓰고, 맞히고, 득점하기

쿼츠 2D 게임의 개요	96
모든 예술가에게는 캔버스가 필요하다	98
쿼츠 2D를 이용한 여러분의 첫 번째 그래픽	106
컨텍스트를 저장하고 불러오기	107
색 추가하기	109
스프라이트	111
스프라이트 클래스 생성하기	111
Sprite 클래스 사용하기	118
어느 방향이 위쪽이지?	122
가로 방향으로 변경하기	122
원점을 중앙에 두기	124
벡터 그래픽	126
VectorSprite 클래스 생성하기	126
VectorSprite 클래스 사용하기	131

플립북 애니메이션	136
AtlasSprite 클래스 생성하기	136
Sprite 클래스 수정하기	143
AtlasSprite 클래스 사용하기	144
헤드업 디스플레이	149
TextSprite 클래스 생성하기	149
TextSprite 클래스 이용하기	156
Asteroids 게임 아키텍처	157
Asteroids 게임 루프	158
Asteroids 모델	159
Asteroids 뷰	161
Asteroids 게임 컨트롤러	163
결론	165

CHAPTER 5 :: 코어 애니메이션으로 뒤집고 닦아내기

코어 애니메이션 샘플 프로젝트의 개요	168
UIView 애니메이션하기	171
간단한 움직임	174
애니메이션 커브	176
되돌리기와 반복하기	177
자연, 서서히 빨라지기, 그리고 서서히 느려지기	180
UIView 변환	181
UIView 전환	184
코어 애니메이션 레이어를 애니메이션하기	186
암시적 애니메이션	187
타이밍 함수	188
레이어 애니메이션 전환	189
요약	194

CHAPTER 6 :: OpenGL 기초: OpenGL API 이해하기

OpenGL ES가 무엇이며, 왜 알아야 하는가?	197
3D 세계 이해하기	199
행렬의 기초: 빨간색 알약 복용하기	200
전부 합치기	203
행렬의 종류	204
스테이트풀 API	205
렌더링 기초	206
기본 게임 템플릿	207
뷰에 CAEAGLLayer 감싸기: EAGLView	209
첫 번째 단계: Init 메서드	210
프레임 버퍼, 렌더 버퍼, 그리고 깊이 버퍼	213
OpenGL 세계 들여다보기	216
드로잉과 렌더링	221
OpenGL로 사물 그리는 방법	222
Scene 객체와 Mesh 객체	223
행렬 밀어 넣기와 가져오기	226
화면에 객체 넣기	227
3차원 공간에서 객체 정의하기	230
게임 루프와 타이머	235
입력 컨트롤러	240
앱 델리게이트	242
요약	243

CHAPTER 7 :: 하나로 합치기: OpenGL로 게임 만들기

Space Rocks! 게임 설계	246
템플릿으로 시작하기	248
회전으로 화면 돌리기	249
3D 포인트 업그レード	253

버튼 추가하기	255
버튼 객체 생성하기	256
꼭짓점 데이터로 작업하기	257
버튼 저장하기	260
터치 감지하기	263
버튼 연결하기	268
더 멋진 우주선 만들기	269
움직이게 하기	270
우주선 추가하기	271
화면 객체의 추가와 제거	274
화면 끝으로 떨어지기	276
우주 행성들!	277
미사일 추가하기	282
미사일 발사하기	283
원하지 않는 미사일 제거하기	284
더 멋진 버튼 만들기	285
충돌 감지	287
충돌이란 무엇인가?	288
충돌 감지 기술	288
행성과 충돌	294
중심과 반경	294
충돌자와 피충돌자	296
돌아온 충돌 검사	308
요약	311

CHAPTER 8 :: 다음 단계: 아틀라스, 스프라이트, 그리고 입자

텍스처와 텍스처 아틀라스	314
그런데 텍스처가 뭐지? 그리고 왜 내가 신경 써야 해?	314
OpenGL에 이미지 데이터 넣기	315

텍스처 바인딩	320
UV는 여러분의 피부에 나쁘지 않다	321
여러분은 텍스처된 사각형을 가졌다!	323
텍스처 아틀라스	326
오래되고 분할된 것을 새롭고 멋진 것으로 변환하기	331
더 멋진 사용자 인터페이스	332
텍스처의 색상	334
스프라이트 애니메이션	336
프레임 비율 독립	339
모든 것에 대한 애니메이션	343
2차원에서 3차원으로	345
단지 한 차원이 더 생긴 것뿐이다 - 그게 무슨 큰일인가?	345
3차원 모델은 어디서 온 것일까?	346
모델러에서 화면으로	348
법선이 무엇일까?	348
GL_TRIANGLES로 표준화하기	349
모델에 텍스처 추가하기	351
그림자는 모양을 정의한다	353
깊이 버퍼와 면 제거하기	356
충돌 감지 시스템 약간 수정하기	359
입자 시스템은 여러분의 게임에 생명을 더한다	360
입자 시스템이 무엇일까?	360
수많은 난수들	362
입자 시스템의 핵심: 입자들	363
입자 이미터와 여러분	364
시스템 튜닝	372
모든 것에 대한 입자 시스템	374
앞으로 해야 할 것: 쉐이더	374
요약	375

CHAPTER 9 :: 코어 오디오 소개

오디오 서비스는 코어 오디오로 제공된다	377
오디오 장치	378
오디오 파일 서비스	379
오디오 파일 스트림 서비스	379
오디오 전환 서비스	379
확장된 오디오 파일 서비스	380
오디오 세션 서비스	380
시스템 사운드 서비스	380
오디오 큐 서비스	381
AVFoundation	381
OpenAL	382
코어 오디오 프레임워크	383
코덱과 파일 형식	384
코어 오디오에 의해 지원되는 코덱	385
코어 오디오에 의해 지원되는 파일 형식	386
포맷들 간의 변환을 위하여 afconvert 사용하기	387
하드웨어 가속 코덱: 제한적인 코덱 그룹과 제한 없는 코덱 그룹	388
코덱과 파일 포맷에 대한 제안들	389
경고와 진동: 시스템 사운드 서비스 소개하기	390
일반적인 사운드 효과를 위한 시스템 사운드 서비스에 대한 사례	391
시스템 사운드 서비스 예제	392
비동기 재생에 대한 언급	400
오디오에 대한 정책 설정하기: 오디오 세션 서비스 소개	400
오디오 세션 서비스를 위한 상용구 코드와 프로시저	403
하드웨어 감지하기와 속성 얻기	404
AVFoundation과 오브젝티브-C로 오디오 쉽게 재생하기	406
미션 완성... 하지만 우리의 공주는 다른 성에 있다!	419

CHAPTER 10 :: OpenAL로 소리 만들기

OpenAL 개요	422
OpenAL이 지원하는 것	422
OpenAL의 역사	423
필자의 이야기와 오디오 적용 범위에 대한 목표	426
오디오 적용 범위에 대한 로드맵	428
OpenAL에 기본 사운드 설정하기	429
오디오 세션 설정하기	430
디바이스 열기	431
컨텍스트 생성하기	435
컨텍스트 활성화하기	436
사운드 소스 생성하기	436
데이터 버퍼 생성하기	438
파일에서 사운드 데이터 로딩하기	438
사운드 데이터를 OpenAL 데이터 버퍼에 전송하기	443
데이터 버퍼를 사운드 소스에 붙이기	445
사운드 재생하기	446
종료하고 정리하기	446
노출된 결함과 누락된 세부사항	448
더 많은 사운드 추가하기	449
주목해야 할 문제들	454
OpenAL 예러 검사하기	455
오디오 세션 인터럽트	457
아이폰 OS를 위한 OpenAL 확장	461
성능을 위해 주목해야 할 것	462
OpenAL 소스 한계: “이것은 모든 사람들에게 비밀이다”	463
사운드 리소스 관리자: 설계 고치기	466
리소스 관리자에 대한 개요	467
초기의 정리	468
사운드 파일 데이터베이스(캐시 시스템)	475
OpenAL 소스 관리(예약하기 그리고 재활용하기)	480

Space Rocks!와의 통합	485
사용 가능한 소스가 전혀 없을 때의 처리 방법	499
최종 데모 꾸미기	500
저장 지점에 도착했다	502

CHAPTER 11 :: 3D 오디오 - 잡음을 게임 사운드로 바꾸기

OpenAL의 설계: 소스, 버퍼, 그리고 리스너	504
OpenAL에서 3D 오디오의 한계	506
리스너를 Space Rocks!에 통합하기	507
리스너 클래스 생성하기	507
지정된 드라이브 선택하기	509
사운드에 위치 추가하기	510
생성 시 초기 위치 조절하기	513
거리 감쇠 사용하지 않도록 하기	515
리스너 방향	517
오른손 좌표계와 오른손 법칙	517
단위 원, 극좌표를 일반좌표로, 위상 변이, 그리고 삼각함수 법칙	520
Space Rocks!에 통합하기	522
사운드 방향과 콘	524
내부 콘, 외부 콘, 그리고 전이 지역	524
구현할 시간	526
속도와 도플러 효과	528
속도와 배율	530
도플러 효과 예제 시간	531
거리 감쇠	533
감쇠 모델	533
Space Rocks!로 돌아가기	541
선택적으로 3차원 효과를 사용하지 않기 위해 상대적 사운드 속성 사용하기	545

잠긴 것들을 모두 열다: 모든 OpenAL 3차원 기능 사용하기	548
---	-----

CHAPTER 12 :: 스트리밍: 맥박이 빨라지는 게임의 재미

음악 그리고 그 이상	550
아이팟 뮤직 라이브러리(미디어 플레이어 프레임워크)	553
Space Rocks!에서 아이팟 음악 재생하기	554
미디어 아이템 픽커 추가하기	558
흔들어 주세요!(가속도계의 쉬운 셰이크 감지)	561
오디오 스트리밍	562
Space Rocks!를 위한 AVFoundation 기반의 배경 음악	563
OpenAL 버퍼 대기 소개	570
Space Rocks!를 위한 OpenAL 기반의 배경 음악	581
Space Rocks!를 위한 OpenAL 음성	599
Space Rocks!를 위한 Audio Queue Services 기반의 배경 음악	610
완전히 완벽한 음보	614
오디오 캡처	614
오디오 캡처 API	616
AVFoundation: AVAudioRecorder로 파일 기록하기	617
OpenAL: 캡처 오실로스코프	624
OpenGL로 돌아가기	632
정점 버퍼 객체	632
OpenGL과 OpenAL 최적화에 대한 몇 가지 메모	634
오디오 여행의 끝	636

CHAPTER 13 :: 아이폰 게임을 위한 네트워킹: 소개

네트워크 만나기	640
네트워크 인터페이스	640

TCP/IP	640
Bonjour	642
아이폰 SDK와 네트워킹	643
소켓과 연결	643
BSD 소켓 API	643
CFNetwork	644
NSNetServices	644
GameKit	644
요약	645

CHAPTER 14 :: 정면으로 대결하기

Hello Pong!	647
상대편 사람을 찾기 위하여 Peer Picker 사용하기	649
어떤 모습일까?	654
어떻게 동작할까?	657
연결하기	658
메시지 전송과 수신	662
주사위 굴리기	663
제자리, 준비, 땡!	673
맞히기 그리고 놓치기	675
패들이 활기를 띠다	685
게임 오버: 접속 끊기	692
요약	693

CHAPTER 15 :: 파티 타임

8 x 3 = ?	695
시작점	696

어디로 가고 있지?	699
이 구조 안에 무엇이 있는가?	700
연결하기	702
연결과 스트림 객체 도입하기	703
연결 초기화	704
닫기 및 정리	706
데이터 읽기	707
데이터 쓰기	711
스트림 이벤트 처리하기	712
완성된 그림	713
소켓 서버	713
SocketServer 클래스	714
소켓 서버 초기화	715
Bonjour를 통하여 전달하기	718
시작하기와 정지하기	719
Bonjour를 통한 서버 찾기	721
서버 찾기	722
서버와 연결하기	724
마지막 세부사항	727
게임 클라이언트 구현하기	731
로직 추적하기	732
네트워크 메시지 형식 선택하기	733
말하게 만들기	737
새로운 클래스를 애플리케이션에 연결하기	741
게임 서버 구현하기	742
플레이어 관리하기	742
서버 구현하기	746
초기화	752
플레이어의 참여하기와 떠나기	753
게임 라운드 시작하기와 멈추기	755
대답 모으기와 처리하기	758

이것을 연결하기	759
요약	760

CHAPTER 16 :: 바깥세상과 연결하기

문제들	761
굿바이 Bonjour!	762
여러분을 위한 GameKit의 Peer-to-Peer는 없다!	762
서버, 인터럽트 걸리다	762
랙	763
나는 뭐가 뭔지 하나도 모르겠다	764
그리고 또..	765
온라인 게임 플레이어의 기초	765
클라이언트/서버 게임	766
Bonjour 없이 게임 서버에 접속하기	767
Peer-to-Peer 게임	768
처음부터 다시 만드는 것에 대한 이야기	769
사소한 것 하나	770
게임을 좀 더 사회성 있게 만들기	770
최고 점수를 온라인에서 공유하기	771
허상 추격하기	772
채팅	773
요약	773

CHAPTER 17 :: 모든 것들을 결합하기: 이제 시작이다

우리가 다뤘던 것들	775
몇 가지의 게임 디자인 팁	776
마무리	777

헌사

가장 소중한 사람들인 내 가족에게:
어머니, 아버지, 올리아, 마이크 그리고 케나

피터 백히레브(Peter Bakhirev)

⋮

나의 꿈들에 언제나 힘을 실어주는 가족에게 감사드린다.

피제이 카브레라(PJ Cabrera)

⋮

아이폰 게임 개발에 중독된 나를 잘 인내해 준
사랑하는 나의 아내, 지나를 위하여

이안 마르시(Ian Marsh)

⋮

사랑스런 나의 아내 레오니에게 감사드린다.

벤 브리튼 스미스(Ben Britten Smith)

⋮

이 책이 출판되기 얼마 전에 암으로 돌아가신
나의 어머니를 추도하며,
그녀의 용기와 결단력은 언제나 나에게 감화를 줄 것이다.

에릭 윙(Eric Wing)

역자 머리말

아이폰이 매력적이라는 것은 이제 설명할 필요가 없어졌다. 음악, 영상, 책, 그리고 게임들과 같은 여러 기능들이 아이폰이라는 단 하나의 기기에 모아지고 있다. 그 중 가장 많은 관심과 사랑을 받는 기능이라면 바로 ‘게임’일 것이다. 게임을 좋아하든 좋아하지 않든 간에 아이폰(아이팟 터치) 사용자라면 누구나 한 번은 게임을 해 보았을 것이며, 이 사실은 아이폰 게임 시장의 무한한 가능성을 증명하는 명쾌한 근거가 된다.

게임 프로그래밍은 역자에게도 너무나 환상적인 영역이다. 화려한 게임이 아닌 보잘 것 없는 단순한 게임이어도 좋다. 이렇게 시작한 게임이 훗날 화려해질 테니 말이다. 아이폰 게임을 어떻게 만들 수 있을까? 아니, 아이폰 게임을 만들려면 어떤 것들이 필요할까? 물론 기본적인 프로그래밍 기술이 바탕이 되어야겠지만, 게임 프로그래밍에 필요한 몇 가지를 꼽으라면 당연히 그래픽과 사운드, 그리고 네트워크일 것이다. 이 책에서는 이 내용들에 대해 완벽하게 다루고 있으며, 간단한 이미지를 이용한 애니메이션을 시작하여 사운드를 내는 방법, 그리고 다양한 네트워크 연결에 대해 설명을 하고 있다.

역자는 이 책을 읽으면서 재미있는 사실을 하나 알게 되었다. 그것은 이 책을 통해 배운 내용이 게임에만 필요한 기술이 아니라는 것이었다. 역자는 현재 다양한 종류의 아이폰 애플리케이션 개발을 하고 있다. 멀티미디어 관련 애플리케이션부터 XML 통신을 기반으로 한 애플리케이션까지 다양한 영역의 애플리케이션들을 만들고 있다. 프로그래밍 경험이 많은 독자들은 이미 짐작했겠지만, 이 책에서 다루는 주제들인 그래픽과 사운드, 그리고 네트워크는 게임 영역이 아닌 곳에서도 매우 중요한 기술이다. 꼭 게임이 아니라고 해도 이러한 기술들에 대한 이해와 습득은 다양한 영역의 애플리케이션 개발에 도움이 된다. 실제로 역자는 여러 프로젝트들에서 이 책의 내용들을 적용하여 문제를 해결한 경험을 많이 갖고 있다.

모든 책에는 그 책만의 재미와 놀라움이 있다. 이 책 속에도 역시 특유의 재미와 놀라움이 있음을 역자는 발견하였다. 그러나 또 하나 확실한 것은 필자가 놓친 부분을 분명히 독자 여러분이 발견하게 될 것이라는 점이다.

책을 읽으면서 즐거움 또는 궁금증이 생긴다면 역자에게도 살짝 알려주길 바라며, 달콤한 속삭임이든 쓴소리가든 독자 여러분의 모든 이야기를 기다리고 있음을 알아주길 바란다.

- 블로그: <http://peterslab.tistory.com>
- 이메일: naya.peter@gmail.com

이 책을 번역하면서 감사할 분들이 참으로 많았다. 먼저 하나님께 감사를 드린다. 학창 시절 영어를 지지리도 못했던 나를 이끄시어, 영어를 배우고 사용할 수밖에 없는 환경으로 밀어 넣어 주셨던 그분의 계획에 하루하루 놀라지 않은 날이 없었다. 그리고 끝없는 응원과 지지를 보내 주시는 가족들 또한 빠뜨릴 수 없다. 특히 번역한다고 주말은 물론이고 평일 저녁에도 얼굴 한 번 제대로 보지 못했지만, 옆에서 응원해 주고 참아 준 사랑하는 아내(강승희)에게 감사하고 사랑한다는 말을 전하고 싶다. 프로젝트로 인해 바빴을 텐데 초반부의 번역 내용을 하나하나 읽어 주고 의견을 준 후배, 여병훈에게 고마웠다는 말을 다시 한 번 더 전한다. 이 책이 나오기까지 가장 많은 수고와 노력은 제이펍의 몫이었을 것이다. 번역의 기회와 도움, 그리고 조언을 준 제이펍에 감사의 마음을 전한다. 마지막으로 12월이면 더욱 생각나는, 존경하는 나의 아버지께 감사와 사랑을 전해드린다.

2010년 크리스마스를 기다리며

황반석

저자 머리말

호기심 많은 독자에게!

필자는 피터이며, 여러분이 이 책을 통하여 공동 저자인 아이안과 피제이, 스캇, 벤, 그리고 에릭을 만나길 바란다. 우리는 단 하나의 단순한 이유로 이곳에 모였으며, 그것은 바로 여러분이 놀라운 아이폰 게임을 만들 수 있도록 돕자는 것이다. 아마도 여러분은 이 책의 제목에 ‘입문자를 위한’이란 말에 주목할 것이다. 그 말의 뜻은 여러분이 스스로를 ‘게임 개발자’라고 생각해 본 적이 없다고 할지라도 게임을 만들 수 있다는 의미이다. 처음에는 아이폰용 게임이 ‘로켓 과학’처럼 느껴질 수도 있지만, 사실 아무것도 아니다(이 책에서 우리가 만들게 될 게임들 중 하나는 실제로 로켓을 제공하고 있으며, 스펙터클한 폭발과 외계의 소리, 그리고 적들을 가지고 있다). 우리 모두에게는 필요한 기술들을 배울 수 있는 재능을 갖고 있다. 그리고 우리가 한 것처럼 여러분도 그 모든 단계들을 차근차근 밟을 수 있도록 필자들은 모든 것을 설명할 것이다.

이 책에 있는 게임들과 개념들에 대해 말하자면, 우리는 여러분이 실행할 수 있는 게임들을 많이 제공하고 있다. 우리는 여러분이 개발을 하는 데 도움을 주기 위하여 완벽하게 실행할 수 있는 6개의 게임을 이 책에 넣었다. 이 책을 따라하면서 여러분은 배경 음악과 음향 효과, 그리고 네트워크를 통한 멀티플레이가 가능한 2D와 3D 게임들을 어떻게 만드는지도 배우게 될 것이다. 하지만 ‘무엇을 만들 것인가’에 대한 질문은 ‘어떻게 만들 것인가’만큼 중요하다는 점도 명심하자. 여러분은 재미있게 설계할 방법에 대한 내용들을 이 책에서 많이 보게 될 것이다.

만일 여러분이 이전에 아이폰 개발을 해 본 적이 없어서 어떻게 개발해야 하는지 빠르게 배워야 할 경우를 위해서 우리는 간략한 오브젝티브-C와 Xcode에 대한 소개를 책 속에 담았다. 그러나 아이폰 개발 환경에 대하여 훨씬 더 심도 깊은 내용은 Dave Mark와 Jeff LaMarche가 쓴 『Beginning iPhone 3 Development』에서 배울 수 있을 것이며, 우리는 이 책을 적극 추천한다. 만약에 여러분이 일반적인 프로그래밍이나 C/오브젝티브-C 언어들에 대하여 특히 더 많이 필요하다면, Dave Mark가 쓴 『Learn C on the Mac』과 Mark Darlymple와 Scott Knaster가 쓴 『Learn Objective-C on the Mac』을 읽어 보자.

우리는 이 책을 집필하고 코딩과 디버깅을 하는 것이 정말로 많이 재미있었으며, 여러분도 그 재미와 열정을 발견하길 희망한다. 행운을 빈다. 그리고 앱 스토어에서 여러분이 만든 것을 직접 만나보길 바란다!

저자들을 대표해서

피터 백히레브

저자 소개

피터 벅히레브 Peter Bakhirev

인터넷 기술과 네트워킹 프로그래밍 분야에서 10년 이상의 경험을 가진 경험 많은 소프트웨어 개발자이자 저자이며, 사업가이다. 아이폰 시대 이전에는 거대한 온라인 포커 사이트들 중 하나를 설계하고 구현하는 데 도움을 주었다. 최근에는 최초의 멀티플레이 게임 중 하나인 “Scramboni”라는 아이폰 게임 개발에 참여하였다.

PJ 카브레라 PJ Cabrera

다양한 분야에서 C, C++, 자바, PHP, 파이썬, 루비, 그리고 오브젝티브-C 프로그래밍들로 13년 이상 정보 시스템들을 개발해 오고 있는 소프트웨어 엔지니어이다. 지금 샌프란시스코만 지역에 살고 있으며, 아이폰과 레일즈 개발자로 일하고 있다.

이안 마르쉬 Ian Marsh

산 디에고에 있는 독립 게임 회사인 NimbleBit의 공동 창업자이다. 앱스토어에서 아동용 게임의 1위였던 “Scoops”와 무료 게임 1위였던 “Hanoi”와 같은 성공적인 아이폰용 게임들을 개발해 오고 있다. 게임 개발을 하지 않을 때는 기술 관련 서적을 읽거나, 게임 개발 관련 트위팅을 하거나, 핑거페인팅을 즐겨 한다.

스캇 펜버시 Scott Penberthy

70년대에 애플2(Apple II)가 출시된 직후부터 코딩을 시작하였다. 소프트웨어 프로그래밍에 대한 그의 열정은 학교의 오래된 컴퓨터를 마비시켰던 멀티플레이 온라인 게임을 만들어서 MIT 장학금이라는 결과를 만들었다. 졸업 후 그는 IBM의 웹 제품들과 서비스들의 발상지인 IBM Research에서 일했으며, 2005년 그는 코딩에 대한 진실한 사랑으로 돌아가기 위해서 퇴사하였다. 현재는 성공적인 기업가로 뉴욕에서 애플리케이션 회사를 운영하고 있다.

벤 브리튼 스미스 Ben Britten Smith

15년 동안 애플 플랫폼용 소프트웨어를 개발해 오고 있다. 가장 주목할 만한 것으로 그는 맥 기반의 정지된 카메라 제어 시스템으로 만든 영화 작업에 참여하였는데, 이로 인해 아카데미 기술 공로상을 받았었다. 그 후에 그는 큰 화면에 쏟던 그의 노력을 작은 화면으로 옮겼다. 그의 첫 번째 아이폰 게임인 “SnowDude”는 SDK가 공개되고 몇 달 후 앱스토어에 출시되었다. 그 이후 다양한 고객들을 위하여 “Snowferno” 게임, 수상 경력이 있는 “Mole-A quest of Terracore Gem”, 그리고 시리즈 게임인 “Gamebook Adventures”를 포함하여 수십여 개의 애플리케이션들을 개발했었다. 벤은 호주의 멜버른에서 그의 부인인 레오니(Leonie)와 애완동물인 토끼들과 함께 살고 있다.

에릭 윙 Eric Wing

매우 지나친 라멘 중심의 식생활을 갖고 있는 그는 9.11 사태 며칠 전에 캘리포니아 대학교를 컴퓨터공학 석사로 졸업했다. 졸업 후 그는 다양한 운영체제와 프로그래밍 언어들로 위성 시스템의 자동화 테스트부터 공학 시각화까지의 폭넓은 분야에서 일했었다. 오픈 소스 프로젝트들에도 참여하였으며, SDL(Simple DirectMedia Layer)과 OpenSceneGraph, 그리고 루아/오브젝티브-C 브리지(그리고 그 후속의 LuaCocoa)와 같은 프로젝트에 기여를 해 왔다. 그리고 이 책의 공동 집필에 대한 제안을 받았을 때 그는 하늘이 준 기회라고 생각하고 흔쾌히 참여하였다.

기술 검토자 소개

이 책의 모든 내용은 저자들이 직접 상대방의 원고를 검토하는 식으로 진행하였다. 피터 벡히레브는 이안 마르시와 피제이 카브레라, 그리고 벤 브리튼 스미스가 쓴 장들을 검토하였다. 에릭 윙은 피터 벡히레브가 쓴 장들을 검토하였고, 벤 브리튼 스미스는 스캇 펜버시가 쓴 장들에 대한 검토자 역할을 하였다.