

## <<好学的Objective-C>>

### 图书基本信息

书名：<<好学的Objective-C>>

13位ISBN编号：9787115273581

10位ISBN编号：7115273588

出版时间：2012-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：Jiva DeVoe

译者：林本杰

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>

## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

## 前言

序言 Objective-C在IT行业可谓受到了不公平的对待。

尽管它很强大，并且是动态的面向对象语言，但却没有像C++、Java等语言一样得到足够认可。

在为iPhone OS 3写Cocoa Touch时，我意识到了需要写一本配套的书，以帮助新手们在接触Cocoa和Cocoa Touch等高层框架之前克服学习Objective-C的障碍。

所以当有人请我写一本专门介绍Objective-C语言的书时，我欣然接受了。

最后，我感觉到可以通过这本书向Mac、iPhone和iPad开发新手们介绍基础知识，因此万分激动。我期待这本书可以催化Objective-C在更多不同平台上发展。

Objective-C完全有理由在Unix、Windows等平台上使用。

读者只需具备有限的计算机知识。

我会从最基础的知识开始阐述，但是你至少需要懂得一些操作计算机的基础知识。

如果你已经熟悉了其他一些编程语言，这也不会有任何负面影响。

我介绍的一些东西对你而言可能是一种回顾，不要担心，你会学到很多关于Objective-C的细节。

如果你接触过Objective-C，希望你可以在本书中发现一些有价值的新信息。

我会努力将这些知识设计得便于你查找。

这样一来，你无需逐页浏览，就能跳到某一部分并了解如何完成你想完成的任务。

对于本书中使用的一些约定，我尽量确保一致，同时尽量遵照苹果的约定。

唯一一个比较明显的例外就是使用“方法”来表示实例和类的函数。

苹果通常会倾向于使用“消息”。

某种程度上这是缘于Objective-C受到Smalltalk的影响。

关于键盘快捷方式，我选用“Command键”这一术语来表示多数苹果键盘上空格键左侧的键。

大家可能知道它也叫苹果键，因为就在几年前它上面会印有一个苹果标志。

此外Command键旁边的键称为Option键，Option键旁边的就是Control键。

这些是和苹果文档的约定保持一致的。

关于存储对象的变量，我通常会把它们称作“实例变量”。

有些书会习惯用该术语或者其缩写“ivar”来指代作为类的一部分的变量。

对此，我喜欢使用“成员变量”。

在我看来，成员变量可以是实例变量，但不是所有的实例变量都是成员变量。

在文中提及方法时，我会遵照苹果引用它们的约定：使用方法名，但不包括参数。

比如以下方法：`-(void) someMethodUsingParam1: (NSString *) param1 andParam2: (NSString *) param2;` 就会被写做：`-someMethodUsingParam1:andParam2.`

如果它是一个类方法，打头的连字符就会被替换成一个+号，就像你在写类定义中的方法一样。

关于示例代码，在需要构建完整项目的章节，通常会尽可能提供代码的完整列表。

在没有提供的情况下，你可以从本书网站上下载包含图片资源和其他相关支持文件的项目。

有部分章节可能无法创建一个完整的项目来展示相关技术。

在这种情况下，代码列表可能只是一些片段，你可用作自定义代码的基础。

由于这些代码片段无法构成功能完整的项目，在网站上也就没有提供示例项目。

我希望你在阅读本书时会有一种和我写作时一样的愉悦体验。

在我看来，一本好的技术书的标志就是它不会被束之高阁。

它会被好好地放在书桌上或者书桌旁，因为经常需要翻阅它。

我希望这本书在你的手中也会有这样的地位，并且希望它书角翘起、封面破损，每页都留有潦草的笔迹，但仍然能在未来几年对你有所帮助。

&hellip;&hellip;

## <<好学的Objective-C>>

### 内容概要

要为市面上最热门的Mac、iPhone和iPad等设备创建应用，就必须掌握Objective-C和面向对象编程。

本书作者是顶尖的Mac开发人员和专业作家。

通过本书的详尽指引，即使是编程新手也可以迅速学会Objective-C。

本书全方位地介绍了Objective-C，从基础知识到资深程序员所使用的高级技术等众多主题，其中包括内存管理、多个框架的结合使用、线程安全的技巧，以及Xcode的详细用法等。

通过阅读本书，读者将能够：

掌握Objective-C语法、运行时和Xcode，编写出第一个移动应用程序

创建类，使用属性，了解对象

使用代码块、线程、KVO和协议

定义和编写宏，处理错误并在项目中使用框架

清理线程，学会使用设计模式，掌握高级技术

利用NSCoder读写数据

为Windows、Linux和其他平台编写代码

本书既能引导Mac、iPhone和iPad开发新手入门，又可帮助高级程序员提高技能，是Objective-C开发人员的案头必备书籍。

## <<好学的Objective-C>>

### 作者简介

Jiva DeVoe

拥有25年的软件开发经验，是专门开发iPhone和Mac OS X 应用的Random Ideas软件公司的创始人，已有多个iPhone应用成为苹果广告中的推荐应用。

此外，他还是Cocoa Touch for iPhone

OS 3 Developer Reference的作者。

他的博客地址为[www.random-ideas.net](http://www.random-ideas.net)。

## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一部分 Objective-C简介

## 第1章 Objective-C简介

## 1.1 使用Xcode 进行开发

## 1.1.1 新建项目

## 1.1.2 项目文件

## 1.1.3 添加源码文件

## 1.1.4 主Xcode窗口

## 1.2 理解编译过程

## 1.2.1 编码

## 1.2.2 源码、编译代码和可执行文件

## 1.2.3 查看应用包

## 1.2.4 编译设置

## 1.3 使用Xcode静态分析器

## 1.4 Objective-C运行时

## 1.5 小结

## 第2章 基本语法

## 2.1 使用语句和表达式

## 2.1.1 声明变量

## 2.1.2 使用注释

## 2.1.3 标量类型

## 2.1.4 使用特殊变量修饰符

## 2.1.5 结构体

## 2.1.6 使用类型定义

## 2.1.7 使用enum

## 2.1.8 指针

## 2.1.9 使用运算符

## 2.1.10 三目运算符

## 2.2 使用函数

## 2.2.1 函数

## 2.2.2 定义函数

## 2.2.3 实现与接口

## 2.2.4 链接实现文件

## 2.3 控制程序流

## 2.3.1 使用条件语句

## 2.3.2 使用循环语句

## 2.4 活学活用

## 2.5 小结

## 第3章 添加对象

## 3.1 对象

## 3.1.1 创建类

## 3.1.2 声明对象

## 3.1.3 调用对象方法

## 3.2 使用属性

## 3.2.1 状态和行为的区别

## 3.2.2 使用点标记

## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

- 3.3 应用对象
  - 3.3.1 创建员工对象
  - 3.3.2 创建经理类
  - 3.3.3 在HR 主函数中关联不同的类
- 3.4 小结
- 第4章 Objective-C内存管理
  - 4.1 使用引用计数
    - 4.1.1 内存管理规则
    - 4.1.2 使用自动释放
    - 4.1.3 对象内部的内存
  - 4.2 使用垃圾回收
    - 4.2.1 垃圾回收器
    - 4.2.2 为项目配置垃圾回收
    - 4.2.3 在垃圾回收项目中使用框架
  - 4.3 关键的垃圾回收模式
    - 4.3.1 管理有限的资源
    - 4.3.2 编写支持垃圾回收的基础应用
    - 4.3.3 处理nib文件中的对象
    - 4.3.4 强制垃圾回收
    - 4.3.5 处理空指针和垃圾回收
    - 4.3.6 使用垃圾回收的面向对象接口
  - 4.4 项目使用的内存管理模型
  - 4.5 小结
- 第二部分 更多特性
- 第5章 代码块
  - 5.1 了解代码块
    - 5.1.1 声明代码块
    - 5.1.2 使用代码块
  - 5.2 了解重要的代码块作用域
    - 5.2.1 管理代码块内存
    - 5.2.2 通过typedef提高代码块的可读性
  - 5.3 在线程中使用代码块
    - 5.3.1 使用GCD
    - 5.3.2 使用GCD在线程中调度代码块
  - 5.4 通用的代码块设计模式
    - 5.4.1 将代码块作为映射
    - 5.4.2 在标准API 中使用代码块
  - 5.5 在易并行任务中应用代码块
    - 5.5.1 创建项目
    - 5.5.2 在数组中使用代码块过滤素数
    - 5.5.3 使用GCD
  - 5.6 小结
- 第6章 键值编码和键值观察
  - 6.1 通过键值编码访问对象属性
    - 6.1.1 键路径
    - 6.1.2 编写符合KVC标准的存取器方法
    - 6.1.3 在数组中使用KVC

## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

- 6.1.4 在结构体和标量中使用KVC
- 6.1.5 查找对象特性
- 6.2 观察对符合KVC标准的值的修改
  - 6.2.1 使用KVO
  - 6.2.2 注册成为观察者
  - 6.2.3 定义KVO的回调
  - 6.2.4 移除观察者
  - 6.2.5 实现手动通知
  - 6.2.6 使用KVO的风险
- 6.3 应用键值观察
- 6.4 小结
- 第7章 使用协议
  - 7.1 优先使用组合而不是继承
    - 7.1.1 了解为什么不需要(或不想要)多继承
    - 7.1.2 理解协议如何解决问题
    - 7.1.3 记录期望别人实现的接口
  - 7.2 在对象中实现协议
    - 7.2.1 声明协议
    - 7.2.2 声明一个类实现了协议
    - 7.2.3 声明一个必须实现协议的对象
    - 7.2.4 正式协议和非正式协议
    - 7.2.5 确定一个对象是否实现了可选方法
    - 7.2.6 避免协议循环依赖
  - 7.3 协议使用示例
  - 7.4 小结
- 第8章 扩展现有类
  - 8.1 使用第三方框架和类
  - 8.2 使用类别
    - 8.2.1 声明类别
    - 8.2.2 实现类别方法
    - 8.2.3 在头文件中声明类别
    - 8.2.4 使用类别
    - 8.2.5 通过类别拆分功能
    - 8.2.6 扩展类方法
    - 8.2.7 分析类别的局限性
    - 8.2.8 通过类别实现协议
    - 8.2.9 了解在NSObject上创建类别的风险
  - 8.3 通过匿名类别扩展类
  - 8.4 在现有类中关联变量
  - 8.5 小结
- 第9章 编写宏
  - 9.1 回顾编译过程
  - 9.2 定义宏
    - 9.2.1 定义常量
    - 9.2.2 通过编译传递常量
    - 9.2.3 在宏中使用变量
    - 9.2.4 字符串化

## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

- 9.2.5 使用条件判断
- 9.2.6 使用内置宏
- 9.3 小结
- 第10章 错误处理
  - 10.1 错误分类
  - 10.2 使用错误处理的不同机制
    - 10.2.1 使用返回码
    - 10.2.2 使用异常
    - 10.2.3 使用NSError
  - 10.3 小结
- 第三部分 使用 Foundation框架
- 第11章 了解框架之间如何配合工作
  - 11.1 了解Foundation框架
  - 11.2 在项目中使⽤框架
    - 11.2.1 添加框架
    - 11.2.2 包含头文件
    - 11.2.3 考虑垃圾回收
  - 11.3 小结
- 第12章 使用字符串
  - 12.1 了解字符串声明语法
    - 12.1.1 使用格式化字符串
    - 12.1.2 使用其他NSString方法
    - 12.1.3 使用NSString类别
  - 12.2 小结
- 第13章 使用集合
  - 13.1 使用数组
    - 13.1.1 使用字典
    - 13.1.2 使用Set集合
    - 13.1.3 认识可变性
  - 13.2 了解集合和内存管理
  - 13.3 遍历
  - 13.4 向元素发送消息
  - 13.5 排序和过滤
  - 13.6 在集合中使用代码块
  - 13.7 小结
- 第14章 使用NSNumber、NSNumber和NSData
  - 14.1 使用NSNumber和NSNumber
    - 14.1.1 通过NSNumber包装任意数据类型
    - 14.1.2 通过NSNumber包装数字
    - 14.1.3 通过NSNumber进行算术运算
  - 14.2 使用NSData和NSMutableData
    - 14.2.1 创建NSData对象
    - 14.2.2 访问NSData对象中的二进制数据
  - 14.3 小结
- 第15章 处理时间和日期
  - 构建日期
  - 使用时间间隔



## &lt;&lt;好学的Objective-C&gt;&gt;

日期比较

使用NSDate

使用时区

15.1 使用NSDateFormatter

15.2 小结

#### 第四部分 高级主题

### 第16章 通过多个线程实现多处理

16.1 同步代码

16.1.1 使用锁

16.1.2 使用@synchronize关键字

16.1.3 理解原子性

16.2 创建NSThread

16.2.1 创建线程

16.2.2 控制运行的线程

16.2.3 访问主线程

16.2.4 通过执行选择器跨线程

16.3 使用NSOperation和NSOperationQueue

16.3.1 创建操作

16.3.2 将操作加入到队列

16.3.3 控制队列参数

16.3.4 使用不同的操作

16.4 小结

### 第17章 Objective-C设计模式

17.1 识别解决方案中的模式

17.2 用Objective-C描述设计模式

17.2.1 使用单例

17.2.2 委托责任

17.2.3 将变化通知给多个对象

17.3 小结

### 第18章 利用NSCoder读写数据

在对象上实现NSCoding协议

对象编码

基本类型编码

使用对象图

使用其他类型的数据

解码对象

18.1 使用NSArchiver和NSUnarchiver

18.2 处理存档文件格式和遗留数据

18.3 小结

### 第19章 在其他平台上使用Objective-C

19.1 使用GNUstep

19.1.1 使用Cocotron

19.1.2 使用其他开源库

19.2 展望未来

19.3 小结

## <<好学的Objective-C>>

### 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>