第一图书网, tushu007.com

<<Cocoa入门>>

图书基本信息

书名：<<Cocoa入门>>

13位ISBN编号：9787508365619

10位ISBN编号：7508365615

出版时间：2008-2

出版时间：O'Reilly

作者：James Duncan Davidson,Apple Inc.

页数：353

译者：彭舰,张磊,李征,琚生根

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

内容概要

本书助您轻松体验Cocoa开发，不仅是阅读，还有动手实践。
介绍完Xcode和Interface Builder之后，您将很快接触到Objective-C的面向对象编程概念，它是创建Mac OS X应用程序的首选语言。
每章中都提供了不同的示例程序供您构建，通过循序渐进的指导来教给您Cocoa编程的基础。
每章中学到的技巧都作为基础铺垫后面章节中介绍的更高级的技巧和概念。
您将学到：　　·高效地用好苹果的开发工具套装，包括Xcode和Interface Builder　　·构建单一的和多窗口的基于文档架构的应用程序　　·用Cocoa的文本处理能力操作文本数据　　·用Cocoa来绘图　　·本地化您的应用程序以支持多语言　　·完善您的应用程序，添加用于Dock上的图标、提供帮助和打包发布。
在每章的结尾您将看到一些练习，挑战您改进刚创建的应用程序，或为早先的示例增添新功能。
尽管附录中提供了解决方案，但仍旧鼓励您通过自己尝试来学习。
本书最初由苹果公司的内部人员编写，并由James Duncan Davidson修订成新版，在译为中文版时又将内容更新至基于Mac OS X 10.5 Leopard版本。
本书包含了Cocoa框架的最新更新，还包括了便利的API速查参考卡，以及在附录中给出很多重要资源，对任何Cocoa开发人员无论初学者还是高手都很重要。

作者简介

James Duncan Davidson：Duncan是自由撰稿人、演讲者以及软件顾问，他主要专注在Mac OS X、Java和XML技术。
他频繁地在全世界各种会议上演讲，话题范围从开源到高效Java开发。
他是Apache Tomcat和Apache Ant的原创作者，并参与促成了Sun Microsystems（太阳微系统）公司向

书籍目录

前言第一部分　Cocoa概述和基础　第1章　Cocoa介绍　Mac OS X编程环境　Cocoa定义　Cocoa框架　程序语言　Foundation框架　第2章　Cocoa开发工具　安装开发工具　Interface Builder　其他工具　命令行工具　练习　第3章　基于Objective-C语言的面向对象编程　认识对象　创建和使用对象　Objective-C定义的类型　创建新类　方法覆盖　其他概念　练习　第4章　Cocoa Foundation Kit　字符串　集合（Collection）　内存管理　练习第二部分　单一窗口的应用程序　第5章　图形用户界面　Cocoa的图形用户界面　用MVC模式设计应用程序　创建货币转换器工程　创建界面　改变文本框属性　定义类　连接模型、控制器和视图　构建并运行　练习　第6章　窗口、视图和控件　窗口和窗口系统　视图的层次结构　坐标系　控件、控件单元和格式器　练习　第7章　自定义视图　自定义视图的创建步骤　创建自定义视图　绘制视图内部：幕后工作　在视图中绘制字符串　在视图上绘制线条　练习　第8章　事件处理　事件　Dot View应用程序　事件委托　通告　练习　第9章　模型和数据处理功能　协议　键值编码　表格视图　表格视图示例　保存数据：编码和归档　使用格式器（Formatters）　练习第三部分　基于文档的应用程序　第10章　多文档架构　架构概述　构建基于文档的应用程序　练习　第11章　多信息文本处理　Cocoa的文本系统　创建多信息文本编辑器　实现字体菜单　文本存储和有属性的文本　实现文本菜单　处理嵌入式图像　练习第四部分　其他主题　第12章　打印　打印视图　使用打印操作　设置页边距　练习　第13章　文件包和资源　文件包内部一瞥　使用文件包　练习　第14章本地化　Mac OS X的语言偏好设置　本地化资源　本地化nib文件　本地化字符串　练习　第15章　默认和偏好设置　偏好设置如何工作　使用默认值　通过命令行访问偏好设置　练习　第16章　附属窗口　File ’S Owner对象的角色　创建信息窗口　练习　第17章　完善收尾　收拾界面　设定图标　添加帮助　定制关于（About）窗口　调整编译器设置　打包发布　结尾　练习　第五部分　附录　附录A　练习解答　附录B　附加资源　附录C　使用帮助查阅开发文档　词汇表

章节摘录

第一部分 Cocoa概述和基础　第1章 Cocoa介绍　Cocoa为创建应用程序提供了一个功能丰富的支撑层。
它拥有一个包罗万象的面向对象API集，与Mac OS X提供的众多技术相辅相成。
这些技术大部分继承自NeXTSTEP操作系统，而另一些则源于Mac OS X的内核BSD Unix系统。
还有一些技术源于早期的Macintosh环境，但已经更新升级，能与现代操作系统共同工作。
多数情况下您都能毫无察觉地享用这些底层技术带来的优势，而且从本质上来说是免费而自由地使用。
有时候您可能也要直接使用这些技术，鉴于Cocoa优秀的构建方式，只需简单而直接的API调用即可。
本章概述了Mac OS X的编程环境和Cocoa在其中的地位。
接着您将学到组成Cocoa API的其中两个框架（Framework）——Foundation和Application Kit，当然还有它们提供的功能。
Mac OS X编程环境　Mac OS X提供了五个主要的应用程序环境：　Carbon　它是一组工作在Mac OS X上的面向过程的API。
这些接口最初继承自早期的Mac OS Toolbox API集合，经过修改后，使其适合Mac OS X的保护内存环境和抢占式任务调度。
作为一套过渡性API，Carbon为开发人员提供了一条明确的途径：无需完全重写编码，就能将早先遗留的应用程序到移植Mac OS X上。
比如AdobePhotoshop CS2和Microsoft Office 2004都是Carbon应用程序。
如果你想了解更多关于Carbon的知识，请查看Xcode帮助中的开发文档或者参阅《LearningCarbon》（OReilly出版）。
Cocoa它是一组面向对象的API，这些API源于NeXT操作系统的技术，而这些技术又利用了Carbon的很多特性。
使用Cocoa APl进行编程正是本书的重点。
很多Mac OS X中内建的应用程序，如Mail和Safari都是使用Cocoa编写的。
此外，很多苹果机上的最新应用程序，例如iLife套件，iChat及Photo Booth，也都使用了Cocoa。
Java它是一个健壮而快捷的虚拟机环境，用于运行使用Java开发工具包（JDK）开发的应用程序。
Java应用程序通常具有跨平台特性，无需修改和重新编译，就能在多种计算环境中运行。
BSD UnixMac OS X的BSD层提供了丰富、健壮、成熟的工具集和系统调用。
标准的BSD工具，实用工具，API及函数都可用于应用程序。
命令行环境就是这层的一部分。
Classic　它是一种兼容环境，用于支持系统运行早先的Mac OS X或Mac OS 9下的应用程序，这些程序没有后续更新，不能很好地发挥Mac OS X的优势。
Classic从本质上讲是Mac OS 9的改进版本，它运行在一个与操作系统其他部分存在特殊钩子操作（hook）的进程当中。
随着时间的推移，越来越多的应用程序已移植到Mac OS X上运行，使得Classic变得不那么重要，
从Mac OS X 10.5开始，苹果公司已正式废弃了Classic环境，不在Mac OS X中提供。
所有这些应用程序环境都在一定程度上依赖于操作系统的其他部分。
图1.1给出了简要的层次图示，描绘了Mac OS X应用程序的环境，以及它们与操作系统其他主要部分的关系。
如图1-1所示，Mac OS X的应用程序环境均依赖于操作系统底层所提供的功能。
这些功能大体上可分为两个主要部分：一个是Core Foundation，它向Cocoa，Carbon，Java框架提供了一套通用的应用集和核心服务；另一个是内核环境（kernel environment），它是操作系统底层基于Unix的核心。
Cocoa定义　Cocoa是一个先进的面向对象框架，主要用于构建运行在苹果Mac OS X上的应用程序。

它把共享对象库，运行环境系统及开发环境完整地整合在了一起。
Cocoa提供的基础体系满足大部分图形界面应用程序的典型需要，并将应用程序与操作系统内部的工作互相隔离。
　　可以把Cocoa理解为一个对象层，它充当程序与操作系统之间的媒介与协调人的角色。
这些对象覆盖了从基本类型的简单封装，如字符串和数组，到复杂的功能，如分布式计算和高级影像处理。
它们被设计于一个复杂而精巧的体系之上，以简化编程工作，轻松创建图形界面的应用程序。
　　基于Cocoa的应用程序并不仅局限于使用Cocoa框架中的特性。
它们也能使用Mac OS X中的其他框架的全部功能，例如Quartz、QuickTime、OpenGL、ColorSync等等。
由于Mac OS X是建立在一个基于BSD的坚固系统Darwin之上，Cocoa应用程序可使用Unix系统的所有核心功能，并按程序需要使用底层的文件系统、网络服务和设备。
　　Cocoa的历史　　Cocoa其实已存在很长时间，几乎与Macintosh一样久远。
它很大程度上基于OpenStep，于1987年与典雅的NeXT cube电脑一起以NeXTSTEP的名字公布于世。
当时NeXTSTEP的目标正如只有Steve Jobs才敢宣称的“创造下一个疯狂而伟大的事物”。
它的发展经历很多版本，被众多公司采纳作为开发和部署环境，并被广泛报道，十分火热。
它基于领先当时世面上任何产品很多年的设计，成为一种强悍的技术延续至今。
NeXTSTEP建立在由加州大学伯克利分校（UC Berkeley）开发的BSD Unix和卡内基梅隆大学（Carnegie-Mellon University）开发的Mach微内核基础之上。
它利用了Adobe公司开发的Display PostScript技术（允许使用与PostScript页面描述语言相同的代码）来实现在屏幕上显示文档和输出打印文档。
NeXTSTEP包含一组被称为“框架”（Framework）的库，还有一些工具，使开发人员能够用Objective－C语言构建应用程序。

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