

<<Objective-C 2.0程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Objective-C 2.0程序设计>>

13位ISBN编号：9787111276869

10位ISBN编号：7111276868

出版时间：2009年9月

出版时间：机械工业出版社

作者：Stephen G. Kochan

页数：460

译者：张波,黄湘琴

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>

<<Objective-C 2.0程序设计>>

前言

Objective.c语言是由Brad J.Cox于20世纪80年代早期设计的，它是一种简单的面向对象编程语言，它的基础是C程序设计语言。

Objective.C不仅功能强大，而且简单易学。

ObjectiVe-C已经成为Mac OS X系统下应用程序开发的标准程序设计语言，除此之外，它广泛用于多种支持gcc编译器的操作系统，包括LINUX、UNIX和Windows系统。

本书清晰地解释了Objective-c和OOP的基本概念，示例丰富。

第二部分更进一步深化了本书的主题。

对于任何想要学习编写Objective-c的人来说，不管你是否了解c和OOP，本书都是很好的读物。

本书从最基本的内容开始讲起，阅读本书无需任何编程经验。

如果你已经熟悉了C，那么可以跳过基础部分，直接阅读你感兴趣的部分。

如果你是编程高手，可以从第二部分中受益。

每章后面都有练习，因此本书也可作为教材。

<<Objective-C 2.0程序设计>>

内容概要

本书是Objective-C领域的经典著作，对Objective-C进行了系统而全面的阐述，权威性毋庸置疑。全书共分为四大部分：第一部分全面讲解了Objective-C语言的基础知识，包括类、对象、方法、数据类型、表达式、程序结构、继承、多态、动态类型和动态绑定、函数、数组、结构和指针等；第二部分详细阐述了Foundation框架，涵盖数字、字符串、集合、文件操作、内存管理、对象复制和归档等重要内容；第三部分简要介绍了Cocoa和iPhone SDK；第四部分是附录，主要列出了Objective-C的快速参考。

本书结构合理、内容翔实，简单易学，既适合程序设计初学者和所有程序员阅读，也可作为程序设计语言课题的入门教材。

作者简介

科施恩，是多本畅销书的作者或合著者，其中有关于C语言的，包括《Programming in C》（Sams，2004）、《Programming in ANSI C》（Sams，1994）和《Topics in C Programming》（Wiley，1991），也有关于UNIX的，包括《Exploring the Unix System》（Sams，1992）和《UNIX She

书籍目录

译者序 作者简介 技术审校人员简介 第1章 前言 第1部分 Objective-C语言 第2章 Objective-C程序设计
第3章 类、对象和方法 第4章 数据类型和表达式 第5章 循环结构 第6章 选择结构 第7章 类
第8章 继承 第9章 多态、动态类型和动态绑定 第10章 变量和数据类型 第11章 分类和协议 第12
章 预处理程序 第13章 基本的C语言特性 第二部分 Foundation框架 第14章 Foundation框架简介
第15章 数字、字符串和集合 第16章 使用文件 第17章 内存管理 第18章 复制对象 第19章 归档
第三部分 Cocoa和iPhone SDK 第20章 Cocoa简介 第21章 编写iPhone应用程序 第四部分 附录 附
录A 术语表 附录B Objective-C 2.0语言概览 附录C 地址簿源代码 附录D 资源

章节摘录

第3章 类、对象和方法 本章我们将学习面向对象程序设计的一些关键概念，并开始使用Objective-C中的类。

你需要学习少量术语，我们将用非正式的形式向你介绍。

本章只会讲解一些基本的术语，因为一下子讲太多你可能无法轻易接受。

参见 结尾的附录A，可以获得这些术语的更为精确定义。

3.1 到底什么是对象 对象就是一个事物。

把面向对象的程序设计看成一个事物，而且想对这个事物做些工作。

这与C语言不同，C语言通常称为过程性语言。

在C语言中，通常是先考虑要做什么，然后才关注对象……这几乎总是与面向对象的思考过程相反。

我们举一个日常生活中的例子。

假定你有一辆汽车，显然它是一个对象，而且是你拥有的一个对象。

你并不是拥有任意一辆汽车，而是一辆特定的汽车，它由一家制造厂制造，可能在底特律，可能在日本，也可能在其他地方。

你的汽车拥有一个车辆识别号码（vehicle identification number，VIN），它唯一标识你的汽车。

在面向对象的用语中，你的汽车是汽车的一个实例。

如果继续使用术语，car就是类的名称，这个实例就是从该类创建的。

因此，每制造一辆新汽车，就会创建汽车类的一个新实例，而且汽车的每个实例都称作一个对象。

<<Objective-C 2.0程序设计>>

媒体关注与评论

“这是我读过的最棒的程序设计类书籍。

如果想学习Objective-C，一定要购买本书。

” ——Calvin Wolcott

“对于那些打算将Objective-C作为第一门程序设计语言的初级学者来说，本书是非常好的学习资源，这样的书太缺乏了！

” ——Pat Hughes

<<Objective-C 2.0程序设计>>

编辑推荐

Objective.C 2.0是Mac OS X系统和iPhone平台下的标准程序设计语言。它基于C语言设计而成，是一种面向对象编程语言，功能非常强大，广泛用于OSX以及多种支持gcc编译器的操作系统、如LINUX、UNIX和Windows系统。

《Objective-C2.0程序设计（原书第2版）》是一本权威Objective-C 2.0参考书，详细介绍该语言的具体内容。

《Objective-C2.0程序设计（原书第2版）》用丰富而详实的实例讲解了如何使用Objective-C，无需你有任何c语言或面向对象编程语言的经验。

在内容上，《Objective-C2.0程序设计（原书第2版）》在上一版的基础上进行了更新和扩充，它基于Objective-C 2.0。

书中不仅详细说明了如何充分利用Foundation框架的大进内置类库，还介绍了如何使用iPhone SDK开发基于iPhone和iPod Touch的应用

<<Objective-C 2.0程序设计>>

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>