

<<Objective-C 程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Objective-C 程序设计>>

13位ISBN编号：9787121180910

10位ISBN编号：712118091X

出版时间：2012-9

出版时间：电子工业出版社

作者：斯蒂芬·G·科昌

页数：512

译者：林冀,范俊,朱奕欣

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 程序设计>>

内容概要

《Objective-C程序设计（第4版）》是一本Objective-C编程领域最畅销的书籍，内容涵盖Xcode4.2和自动引用计数（ARC）。

本书详细介绍了Objective-C和苹果iOS、Mac平台面向对象程序编程的知识。

本书结合独特的学习方法，在每章都编写有大量的小程序例子和练习，使Objective-C程序设计适合于课堂教学和自学。

本书已经为iOS5和Xcode4.2中的重大变更做了全面更新，最大的改动是引入了自动引用计数（ARC），并详细说明了如何在Objective-C编程过程中使用ARC提升和简化内存管理。

<<Objective-C 程序设计>>

作者简介

Stephen Kochan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 Shell Programming (Sams , 2003) 。

从1984年Mac最初引进时，他就已经在Macintosh计算机上编程了，他编写的Programming C for the Mac是Apple Press Library的一部分。

2003年，Kochan编写了Programming in Objective-C (Sams , 2003) ，之后编写了另一本与Mac有关的书籍Beginning AppleScript (Wiley , 2004) 。

<<Objective-C 程序设计>>

书籍目录

1 引言1.1 本书内容1.2 本书组织方式1.3 支持1.4 致谢1.5 第4版前言2 Objective-C编程2.1 编译并运行程序2.1.1 使用Xcode2.1.2 使用Terminal2.2 解释第一个程序2.3 显示变量的值2.4 小结2.5 练习3 类、对象和方法3.1 到底什么是对象3.2 实例和方法3.3 用于处理分数的Objective-C类3.4 @interface部分3.4.1 选择名称3.4.3 类方法和实例方法3.5 @implementation部分3.6 program部分3.7 实例变量的访问及数据封装3.8 小结3.9 练习4 数据类型和表达式4.1 数据类型和常量4.1.1 int类型4.1.2 float类型4.1.3 char类型4.1.4 限定词: long、long long、short、unsigned及signed4.1.5 id类型4.2 算术表达式4.2.1 运算符的优先级4.2.2 整数运算和一元负号运算符4.2.3 模运算符4.2.4 整型值和浮点值的相互转换4.2.5 类型转换运算符4.3 赋值运算符4.4 Calculator类4.5 练习5 循环结构5.1 for语句5.1.1 键盘输入5.1.2 嵌套的for循环5.1.3 for循环的变体5.2 while语句5.3 do语句5.4 break语句5.5 continue语句5.6 小结5.7 练习6 选择结构6.1 if语句6.1.1 if-else结构6.1.2 复合条件测试6.1.3 嵌套的if语句6.1.4 else if结构6.2 switch语句6.3 Boolean变量6.4 条件运算符6.5 练习7 类7.1 分离接口和实现文件7.2 合成存取方法7.3 使用点运算符访问属性7.4 具有多个参数的方法7.4.1 不带参数名的方法7.4.2 关于分数的操作7.5 局部变量7.5.1 方法的参数7.5.2 static关键字7.6 self关键字7.7 在方法中分配和返回对象7.8 练习8 继承8.1 一切从根类开始8.2 通过继承来扩展: 添加新方法8.2.1 Point类和对象创建8.2.2 @class指令8.2.3 具有对象的类8.3 覆写方法8.4 抽象类8.5 练习9 多态、动态类型和动态绑定9.1 多态: 相同的名称, 不同的类9.2 动态绑定和id类型9.3 编译时和运行时检查9.4 id数据类型与静态类型9.5 有关类的问题9.6 使用@try处理异常9.7 练习10 变量和数据类型10.1 对象的初始化10.2 作用域回顾10.2.1 控制实例变量作用域的指令10.2.2 全局变量10.2.3 静态变量10.3 枚举数据类型10.4 typedef语句10.5 数据类型转换10.6 位运算符10.6.1 按位与运算符10.6.2 按位或运算符10.6.3 按位异或运算符10.6.4 一次求反运算符10.6.5 向左移位运算符10.6.6 向右移位运算符10.7 练习11 分类和协议11.1 分类11.2 类的扩展11.3 协议和代理11.3.1 代理11.3.2 非正式协议11.4 合成对象11.5 练习12 预处理程序12.1 #define语句12.2 #import语句12.3 条件编译12.3.1 #ifdef、#endif、#else和#ifndef语句12.3.2 #if和#elif预处理程序语句12.3.3 #undef语句12.4 练习13 基本的C语言特性13.1 数组13.1.1 数组元素的初始化13.1.2 字符数组13.1.3 多维数组13.2 函数13.2.1 参数和局部变量13.2.2 函数的返回结果13.2.3 函数、方法和数组13.3 块 (Blocks) 13.4 结构13.4.1 结构的初始化13.4.2 结构中的结构13.4.3 关于结构的补充细节13.4.4 不要忘记面向对象编程思想13.5 指针13.5.1 指针和结构13.5.2 指针、方法和函数13.5.3 指针和数组13.5.4 指针运算13.5.5 指针和内存地址13.6 它们不是对象13.7 其他语言特性13.7.1 复合字面量13.7.2 goto语句13.7.3 空语句13.7.4 逗号运算符13.7.5 sizeof运算符13.7.6 命令行参数13.8 工作原理13.8.1 事实#1: 实例变量存储在结构中13.8.2 事实#2: 对象变量实际上是指针13.8.3 事实#3: 方法是函数, 而消息表达式是函数调用13.8.4 事实#4: id类型是通用指针类型13.9 练习14 Foundation框架简介14.1 Foundation文档15 数字、字符串和集合15.1 数字对象15.2 字符串对象15.2.1 NSLog函数15.2.2 description方法15.2.3 可变对象与不可变对象15.2.4 可变字符串15.3 数组对象15.3.1 制作地址簿15.3.2 数组排序15.4 词典对象15.4.1 枚举词典15.5 集合对象15.5.1 NSMutableIndexSet15.6 练习16 使用文件16.1 管理文件和: NSFileManager16.1.1 使用NSData类16.1.2 使用16.1.3 枚举中的内容16.2 使用路径: NSStringUtilities.h16.2.1 常用的路径处理方法16.2.2 复制文件和使用NSProcessInfo类16.3 基本的文件操作: NSFileHandle16.4 NSURL类16.5 NSBundle类16.6 练习17 内存管理和自动引用计数17.1 自动垃圾收集17.2 手工管理内存计数17.2.1 对象引用和自动释放池17.3 事件循环和内存分配17.4 手工内存管理规则的总结17.5 自动引用计数 (ARC) 17.6 强变量17.7 弱变量17.8 @autoreleasepool块17.9 方法名和非ARC编译代码18 复制对象18.1 copy和mutableCopy方法18.2 浅复制与深复制18.3 实现 < NSCopying > 协议18.4 用设置方法和取值方法复制对象18.5 练习19 归档19.1 使用XML属性列表进行归档19.2 使用NSKeyedArchiver归档19.3 编码方法和解码方法19.4 使用NSData创建自定义档案19.5 使用归档程序复制对象19.6 练习20 Cocoa和Cocoa Touch简介20.1 框架层20.2 Cocoa Touch21 编写iOS应用程序21.1 iOS SDK21.2 第一个iPhone应用程序21.2.1 创建新的iPhone应用程序项目

<<Objective-C 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>