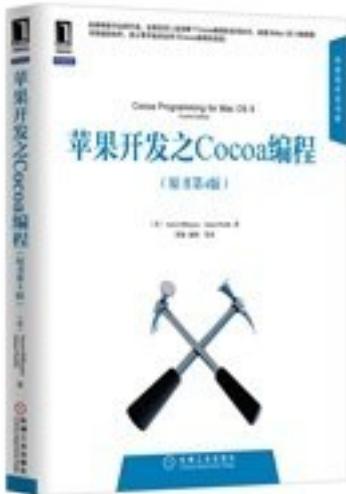


苹果开发之Cocoa编程



[苹果开发之Cocoa编程 下载链接1](#)

著者:Aaron Hillegass

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2012-9-1

装帧:平装

isbn:9787111391364

本书是在Aaron多年教学经验的基础上进行了总结提炼的精华之作，加之前面3版不断推敲和完善，已经成为学习Cocoa编程的入门级经典书籍。本书系统介绍了Objective-C语言、Cocoa主要的设计模式、必要的开发工具Xcode和Instruments等，同时新引入了ARC、blocks、view-based table

views和Mac应用商店，并专门开辟一章用于介绍在iOS上的基础开发。相比于之前的版本，本书在Cocoa框架新特性、新技术的基础上，更加侧重实战，也更加结合应用发展的最新趋势。全书以具体的实例贯穿，引导读者通过实践学习Cocoa框架的基本思想。在本书中，读者不仅能够看到技术细节，更能看到不断剖析、层层递进的解决问题的思路，甚至可以看到如何查找资料、获取帮助的方法，帮助读者建立规范、科学的设计开发习惯。阅读本书不要求读者拥有任何的Mac编程经验，只需要了解基本的C语言，以及面向对象的知识即可。相信本书能够推动苹果中文社区的进一步发展、壮大，也希望能够将Objective-C和Cocoa框架以及苹果产品背后一流的技术实力从细微处展现出来，帮助那些致力于创新、变革以及追求完美的人们。

作者介绍:

Aaron Hillegass, 曾就职于Next和Apple, 现在在Big Nerd Ranch主讲Cocoa编程。第一套OpenStep (Cocoa的前身) 教程即出自其手。本书基于Aaron在Big Nerd Ranch的教学内容，并融入了他在OpenStep和Cocoa方面15年的工作经验。

目录: 译者序

前言

致谢

第1章 什么是Cocoa 1

1.1 历史简介 1

1.2 开发工具 3

1.3 编程语言 3

1.4 对象、类、方法和消息 4

1.5 框架 4

1.6 如何阅读本书 5

1.7 约定 5

1.8 常见错误 6

1.9 如何学习 6

第2章 起步 7

2.1 Xcode 7

2.1.1 新建项目 7

2.1.2 main函数 10

2.2 Interface Builder 10

2.2.1 utility区 11

2.2.2 空白窗口 11

2.2.3 页面布局 12

2.2.4 dock 14

2.2.5 创建一个类 14

2.2.6 创建一个实例 16

2.2.7 创建连接 16

2.3 回顾Objective-C 18

2.3.1 Objective-C中的类型和常量 19

2.3.2 查看头文件 19

2.3.3 编辑实现文件 20

2.3.4 编译和运行 21

2.3.5 awakeFromNib 22

2.4 文档 23

2.5 你做了什么 24

2.6 应用程序运行过程 24

第3章 Objective-C 26

3.1 创建和使用实例 26

3.2 使用已有的类 27

3.2.1 给nil发送消息 31

3.2.2 NSObject、NSArray、NSMutableArray和NSString 32

3.2.3 组合和继承 35

3.3 创建自己的类 36

3.3.1 创建LotteryEntry类 36

3.3.2 更改main.m文件 38

3.3.3 实现Description方法 39

3.3.4 编写初始化器initializer 41

3.3.5 带参数的初始化器 42
3.4 调试器 43
3.5 你做了什么 47
3.6 静态分析器 47
3.7 补充知识：消息机制工作原理 48
3.8 挑战 49
第4章 内存管理 50
4.1 手动内存管理 51
4.1.1 创建没有内存泄漏的彩票程序 52
4.1.2 dealloc函数 54
4.1.3 自动释放对象 54
4.1.4 retain计数规则 56
4.2 Accessor方法 57
4.3 使用ARC 60
4.3.1 强引用 60
4.3.2 弱引用 60
4.3.3 ARC补充知识 61
第5章 Target/Action 62
5.1 一些NSControl子类的常见用法 64
5.1.1 NSButton 64
5.1.2 NSSlider 65
5.1.3 NSTextField 65
5.2 开始SpeakLine示例 67
5.3 XIB文件中的布局设置 68
5.4 实现SpeakLineAppDelegate类 71
5.5 补充：通过代码设置 72
5.6 挑战 72
5.7 调试建议 73
第6章 Helper对象 75
6.1 委托 75
6.2 NSTableView及其dataSource 79
6.3 用户界面布局 81
6.4 建立连接 83
6.5 编辑SpeakLineAppDelegate.m文件 83
6.5.1 在实现委托时的常见错误 85
6.5.2 对象委托 85
6.6 补充知识：委托是怎样工作的 86
6.7 挑战1：创建委托 87
6.8 挑战2：创建一个数据源 87
第7章 键-值编码和键-值观察 88
7.1 键-值编码 88
7.2 绑定 89
7.3 键-值观察KVO 91
7.4 使对象的键可观察 91
7.5 Properties 93
7.6 补充知识1：键路径 95
7.7 补充知识2：键-值观察 96
第8章 NSArrayController 97
8.1 从RaiseMan应用开始 98
8.2 键-值编码和nil 105
8.3 添加排序功能 106
8.4 补充知识：不使用NSArrayController进行排序 107
8.5 挑战1 107
8.6 挑战2 107

第9章 NSUndoManager	110
9.1 NSInvocation	110
9.2 NSUndoManager的工作机制	110
9.3 为RaiseMan添加撤销功能	112
9.4 键-值观察	115
9.5 撤销编辑操作	116
9.6 插入后立即编辑	118
9.7 补充知识：窗口和undo管理器	120
第10章 Archiving	121
10.1 NSCoder和NSCoding	122
10.1.1 编码	122
10.1.2 解码	123
10.2 文档架构	124
10.2.1 Info.plist和NSDocumentController	124
10.2.2 NSDocument	125
10.2.3 NSWindowController	127
10.3 保存和NSKeyedArchiver	127
10.4 载入和NSKeyedUnarchiver	127
10.5 为文件类型设置扩展名和图标	129
10.6 补充知识1：避免死循环	131
10.7 补充知识2：创建Protocol	131
10.8 补充知识3：自动保存文档	132
10.9 补充知识4：没有undo功能的基于文档的应用程序	133
10.10 统一类型标识符	133
第11章 Core Data基本原理	134
11.1 NSManagedObjectModel	134
11.2 Interface	136
11.2.1 基于视图的表格视图	137
11.2.2 连接和绑定	140
11.2.3 Core Data 如何工作	145
11.3 补充知识：基于视图和基于单元格的表格视图比较	146
11.4 挑战	147
第12章 NIB文件和NSWindowController	148
12.1 NSPanel	148
12.2 向应用程序添加面板	149
12.2.1 设置菜单项	150
12.2.2 AppController.m	151
12.2.3 Preferences.xib	152
12.2.4 PreferenceController.m	155
12.3 补充知识：NSBundle	157
12.4 挑战	157
第13章 User Defaults	158
13.1 NSDictionary和NSMutableDictionary	159
13.1.1 NSDictionary	159
13.1.2 NSMutableDictionary	160
13.2 UserDefaults	160
13.3 设置Defaults	161
13.3.1 设置程序标识符	161
13.3.2 为defaults的名字建立键	161
13.3.3 注册defaults	162
13.4 让用户编辑Defaults	163
13.5 使用Defaults	164
13.5.1 禁用自动创建未命名新文档	164
13.5.2 设置表格视图的背景色	165

13.6 补充知识1：NSUserDefaultsController 166

13.7 补充知识2：从命令行读写Defaults 166

13.8 挑战 167

第14章 使用Notifications 168

14.1 Notifications 是什么 168

14.2 Notifications不是什么 168

14.3 NSNotification 169

14.4 NSNotificationCenter 169

14.5 发布notification 171

14.6 注册成为观察者 171

14.7 当notification到达时怎么处理 172

14.8 userInfo字典 172

14.9 补充知识：Delegates和 Notifications 173

14.10 挑战 173

第15章 使用告警窗口 174

15.1 让用户确认删除 175

15.2 挑战 177

第16章 本地化 178

16.1 本地化NIB文件 179

16.2 字符串表 181

16.2.1 创建字符串表 181

16.2.2 使用字符串表 182

16.3 补充知识1：ibtool 183

16.4 补充知识2：格式化字符串中符号的顺序 184

第17章 自定义视图 185

17.1 视图层次 185

17.2 绘制视图 186

17.2.1 创建视图子类的实例 187

17.2.2 Size Inspector 188

17.2.3 drawRect 189

17.3 使用NSBezierPath 绘图 191

17.4 NSScrollView 192

17.5 用程序创建视图 195

17.6 补充知识1：单元格 195

17.7 补充知识2：isFlipped 196

17.8 挑战 197

第18章 图片和鼠标事件 198

18.1 NSResponder 198

18.2 NSEvent 198

18.3 捕获鼠标事件 199

18.4 使用NSOpenPanel 200

18.4.1 修改XIB文件 201

18.4.2 代码编辑 203

18.5 在视图中合成图片 204

18.6 视图的坐标系统 206

18.7 Autoscrolling 208

18.8 补充知识：NSImage 208

18.9 挑战 209

第19章 键盘事件 210

19.1 NSResponder 211

19.2 NSEvent 212

19.3 使用自定义视图创建一个新的工程 212

19.3.1 界面布局 212

19.3.2 创建连接 214

19.3.3 编写代码 216
19.4 补充知识：Rollovers 219
19.5 毛边蓝框 220
第20章 绘制带属性的文本 222
20.1 NSFont 222
20.2 NSAttributedString 223
20.3 绘制字符串和属性字符串 225
20.4 显示字母 225
20.5 让视图生成PDF数据 226
20.6 补充知识：NSFontManager 228
20.7 挑战1 229
20.8 挑战2 229
第21章 粘贴板和Nil-Targeted Actions 230
21.1 NSPasteboard 231
21.2 在BigLetterView 中添加剪切、复制和粘贴功能 232
21.3 Nil-Targeted Actions 233
21.4 补充知识1：哪个对象发送了action消息 235
21.5 补充知识2：UTI和剪贴板 236
21.6 补充知识3：延迟复制技术 236
21.7 挑战1 237
21.8 挑战2 237
第22章 Categories 238
22.1 在NSString 中添加方法 238
22.2 补充知识：声明私有方法 240
第23章 拖放 241
23.1 设置BigLetterView 为拖动作的源 241
23.1.1 开始拖操作 242
23.1.2 释放以后 244
23.2 设置BigLetterView 为拖操作的目的 244
23.2.1 registerForDraggedTypes: 245
23.2.2 添加高亮效果 245
23.2.3 实现拖操作目的方法 246
23.2.4 添加第二个的BigLetterView 对象 247
23.3 补充知识：Operation Mask 247
第24章 NSTimer 248
24.1 界面布局 250
24.2 建立连接 251
24.3 为TutorController添加代码 253
24.4 补充知识：NSRunLoop 255
24.5 挑战 255
第25章 工作表 256
25.1 添加sheet窗口 256
25.1.1 添加outlet和action 257
25.1.2 界面布局 258
25.1.3 添加代码 261
25.2 补充知识1：contextInfo 261
25.3 补充知识2：模式化窗口 262
第26章 创建NSFormatters 263
26.1 简单的格式化器类 264
26.1.1 创建ColorFormatter.h 265
26.1.2 编辑XIB文件 265
26.1.3 NSColorList 267
26.1.4 在字符串中搜索子串 267
26.1.5 实现基本的格式化器方法 267

26.2 NSControl类的Delegate 269
26.3 检查部分字符串 270
26.4 返回属性字符串的格式化器 272
26.5 补充知识：NSValueTransformer 272
第27章 打印 273
27.1 处理页面设置 273
27.2 补充知识：是在屏幕上绘图吗 277
27.3 挑战 277
第28章 Web Service 278
28.1 RanchForecast项目 279
28.1.1 NSURLConnection 280
28.1.2 在ScheduleFetcher中添加XML解析功能 281
28.1.3 界面布局 284
28.1.4 编写控制器代码 285
28.2 打开URL 286
28.3 挑战：添加一个WebView 286
第29章 Blocks 288
29.1 块语法 290
29.1.1 块内部的内存和对象操作 291
29.1.2 块的可用性 292
29.1.3 RanchForecast: 异步开发 292
29.1.4 接收异步响应 293
29.2 挑战：实现一个Delegate 296
第30章 iOS开发 297
30.1 将RanchForecast移植到iOS 297
30.2 RootViewController 299
30.3 添加导航控制器 302
30.4 ScheduleViewController 303
30.5 UITableView Controller 304
30.6 视图控制器切换 305
30.7 挑战 306
第31章 视图切换 307
31.1 开始 308
31.1.1 创建管理视图控制器类 309
31.1.2 创建视图控制器及其XIB文件 309
31.2 给MyDocument添加视图切换功能 311
31.3 调整窗口尺寸 312
第32章 Core Data Relationships 314
32.1 模型编辑 314
32.2 创建自定义NSManagedObject类 315
32.2.1 Employee 316
32.2.2 Department 317
32.3 界面布局 318
32.4 事件及nextResponder 320
第33章 Core Animation 322
33.1 Scattered 322
33.2 隐式动画及action 327
33.3 挑战1 329
33.4 挑战2 329
第34章 并发性 330
34.1 多线程 330
34.1.1 巨大的分歧 331
34.1.2 简单的Cocoa后台线程 332
34.2 Scattered 升级版：Instruments 中的Time Profiling 333

34.3 NSOperationQueue 336
34.3.1 Scattered的多线程解决方案 336
34.3.2 线程的同步处理 338
34.4 补充知识：更快的Scattered 程序 338
34.5 挑战 339
第35章 Cocoa和OpenGL 340
35.1 一个简单的Cocoa/OpenGL应用程序 340
35.2 界面布局 341
35.3 代码编写 344
第36章 NSTask 347
36.1 ZIPspector 347
36.1.1 同步读取 351
36.1.2 iPing 352
36.2 挑战：.tar和.tgz文件 355
第37章 发布应用 356
37.1 Build Configurations 356
37.2 创建Release版本 358
37.3 应用沙箱 360
37.3.1 权限 360
37.3.2 文件访问与权限的折中 361
37.4 苹果应用商店 362
结束语 364
· · · · · (收起)

[苹果开发之Cocoa编程](#) [下载链接1](#)

标签

Cocoa

Objective-C

编程

程序设计

mac

MacOS

软件开发

评论

也就那么回事儿吧

翻译的啥， Control + Click 直接就翻译成了控制单击。。。 幸亏我悟性高

内容比较陈旧，期待月底的新版

内容就不用说了，原版是cocoa入门最佳；中译本翻译的很不错；比起来，《cocoa设计模式》中译本就差多了，让人迷糊呀

1，翻译别扭，要来回看好几遍；2，多截图描述又不会怀孕，Xcode 麻痹的很多都是拖来拖去操作的；3，书老了，Xcode都6了。

中文版

英文版都读了一遍，我只能说有些翻译不好。。。。。好吧。。我也不知道我这是怎么了。。。

翻译的就是一坨翔，还是看英文版吧

翻译一般，内容不错（虽然有些接口已经 deprecated 了），基本的上层cocoa框架都涉及到了，能够搞定大部分的应用，cocoa touch 和 cocoa 类似，基本的 ios 也可以入门开发。

还从没有读过翻译得如此之差的专业书，感觉连google翻译都不如。

面向cocoa初学者吧，希望有更高级的一些关于cocoa开发的书

基础教程，没什么好说的。已经初步理解os里，程序运行的流程了。

相当好的入门书，Cocoa框架上的种种的概念想法都说道了，点到为止。

翻译真的很差。后悔买了纸质的书，还是看英文版吧。

[苹果开发之Cocoa编程 下载链接1](#)

书评

很欢乐的一本书。开头是A Litter History, 先扯点Apple的八卦 Once upon a time, two guys named Steve started a company called Apple Computer in their garage. The company grew rapidly, so they hired an experienced executive named John Sculley to be its CEO. ...

没想到我能做这本经典书的第一个评论人，这也是我在豆瓣的第一个评论。这本书我从第二版开始阅读的，第二版主要针对Panther (Mac OS X 10.3)，这个版本主要是针对Tiger (Mac OS X 10.4)，内容改变并不是很大。这本书最大的优点是通俗易懂，我想大多数读者都跟我一...

通过阅读这本书发现。由于cocoa构架自身采用了很多设计模式来实现代码的重用。如果一个初学者对设计模式不太熟悉，可能理解上会又问题。而书中涉及到一些细节，往往是只言片语，没有展开。所以难免在读后感中感觉到：知其然而不知所以然。

不过目前市面上也没多少可供选择的...

内容还成，包括了方方面面，算是入门必看书籍了，虽然MacOS开发不太火，这本书也能帮助理解iOS开发。小众平台开发一直是我的最爱。

~~~~~ 不短不端  
不短不端不短不端不短不端不短不端不短不端不短不端不短不端不短不端...

-----  
还是挺不错的一本关于cocoa的书而不是ios,现在市面上都是关于iphone开发的，找了很久也只找到了两三本是关于cocoa的，作者讲解浅显易懂。

不过读这本书之前，最好是先看一本关于objective-c2.0的书。。不然，就杯具的。  
。。好吧，我是在网上看了17章，，可是现在网上很难买...

-----  
内容简洁但深度到位，对内存管理，target/action,datasource,notification，delegate  
那些写得都不错，把其它几本书不清晰的部分都写出来了，苹果开发必看的书，没发现能代替的书

-----  
Amazon.com There's a reason that a large slice of the open-source movement has defected from running Linux on its laptops to running Mac OS X. The reason is the Unix core that underlies Mac OS X, and the development tools that run on that core. Cocoa makes ...

-----  
第一眼看这本书不是很好，但是读的时候感觉不错，会写到很多细节，并且会有些原理性的东西，虽然不是很深入。

这书适合于Objective-C已经基本入门的人看，否则看起来会比较吃力，这书的重点也不是Objective-C。

-----  
[苹果开发之Cocoa编程 下载链接1](#)