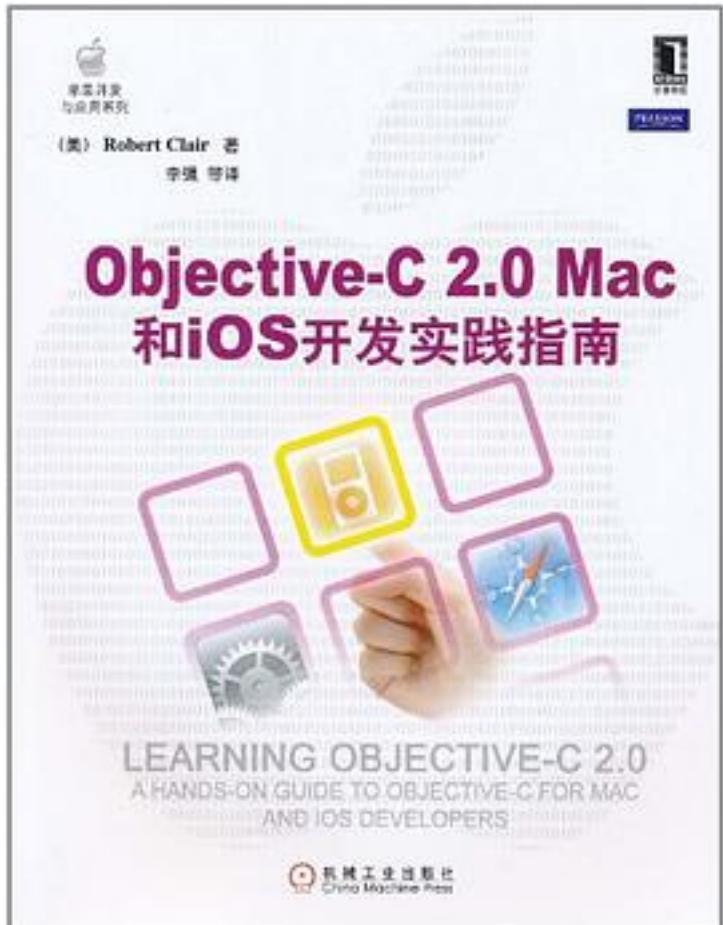


Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南(Objective-C 2.0最佳入门指南)



[Objective-C 2.0 Mac 和 iOS 开发实践指南\(Objective-C 2.0 最佳入门指南\) 下载链接1](#)

著者:Robert Clair

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2011-3-21

装帧:平装

isbn:9787111329275

《Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南》专门为那些想要学习Objective-C以便为Mac OS

X或iOS编写程序的程序员量身打造。本书分为四部分。第一部分介绍学习Objective-C 编程所需的C语言基础知识。第二部分介绍Objective-C编程的核心知识，包括消息机制、类和对象、类对象等。第三部分介绍Objective-C中的高级概念，包括引用计数、垃圾收集和Objective-C

2.0的新功能块。第四部分提供了Objective-C程序员常用的信息和资料。本书大多数章末都提供了练习，读者可以通过练习巩固在书中学到的知识。

《Objective-C 2.0

Mac和iOS开发实践指南》内容精练、可读性强、易于学习，侧重通过示例来介绍知识点和概念，是一本学习Objective-C

2.0不可多得的入门实践指南。本书适合想要学习Objective-C

2.0编程语言的初、中级程序员阅读，也可以作为社会培训机构的入门级培训教辅材料。

作者介绍：

Robert

Clair拥有Oberlin学院的物理学学士学位，以及加州大学伯克利分校的物理学硕士和博士学位。他在商业软件开发领域拥有20年以上的经验，主要从事CAD、建模和图形方面的工作。在过去的7年里，他主要从事Mac上的Objective-C工作，现在转移到iPhone上。他编写过ZeusDraw，这是一款用于Mac OS X的矢量绘图程序；还有ZeusDraw Mobile，这是用于iPhone的一款绘图程序。他还是众多的iPhone和iPad应用程序的顾问。他居住在纽约市，是Chromatic Bytes公司的负责人，这是一家独立的软件公司。

目录: 对本书的赞誉

译者序

前言

致谢

第一部分 Objective-C简介

第1章 C，Objective-C的基础 2

1.1 C程序的结构 3

1.1.1 main函数 3

1.1.2 格式化 3

1.1.3 注释 4

1.1.4 变量和函数名 4

1.1.5 命名惯例 5

1.1.6 文件 5

1.2 变量 6

1.2.1 整数类型 6

1.2.2 浮点类型 7

1.2.3 真值 7

1.2.4 初始化 7

1.2.5 指针 8

1.2.6 数组 9

1.2.7 字符串 10

1.2.8 结构 10

1.2.9 typedef 12

1.2.10 枚举常量 12

1.3 运算符 12

1.3.1 算术运算符 12

1.3.2 余数运算符	13
1.3.3 自增和自减运算符	13
1.3.4 优先级	13
1.3.5 取反	14
1.3.6 比较	14
1.3.7 逻辑运算符	14
1.3.8 逻辑取反	15
1.3.9 赋值运算符	15
1.3.10 转换和强制类型转换	16
1.3.11 其他赋值运算符	16
1.4 表达式和语句	17
1.4.1 表达式	17
1.4.2 计算表达式	17
1.4.3 语句	18
1.4.4 复合语句	18
1.5 程序流程	18
1.5.1 if	18
1.5.2 条件表达式	19
1.5.3 while	20
1.5.4 do-while	20
1.5.5 for	20
1.5.6 break	21
1.5.7 continue	22
1.5.8 逗号表达式	22
1.5.9 switch	22
1.5.10 goto	23
1.5.11 函数	24
1.5.12 声明函数	25
1.6 预处理器	26
1.6.1 包含文件	26
1.6.2 #define	26
1.6.3 条件编译	27
1.7 printf	28
1.8 使用gcc和gdb	29
1.9 小结	30
1.10 练习	30
第2章 C变量	33
2.1 Objective-C程序的内存布局	33
2.2 自动变量	34
2.3 外部变量	35
2.4 声明关键字	35
2.4.1 auto	35
2.4.2 extern	36
2.4.3 static	36
2.4.4 register	37
2.4.5 const	37
2.4.6 volatile	37
2.5 作用域	38
2.5.1 自动变量的作用域	38
2.5.2 复合语句和作用域	38
2.5.3 外部变量的作用域	39
2.6 动态分配	39
2.7 小结	41
2.8 练习	42

第3章 面向对象编程简介 43

3.1 面向对象编程 43

3.1.1 类和实例 43

3.1.2 方法 44

3.1.3 封装 44

3.1.4 继承 44

3.1.5 多态 45

3.1.6 面向对象语言的主要特点是什么 45

3.2 Objective-C简介 45

3.2.1 定义类 46

3.2.2 类名作为类型 48

3.2.3 消息（调用方法） 48

3.2.4 类对象和对象创建 50

3.2.5 内存管理 51

3.3 Objective-C添加 51

3.3.1 运行时 51

3.3.2 名称 52

3.3.3 消息表达式 52

3.3.4 编译器指令 52

3.3.5 直接量字符串 52

3.3.6 Objective-C关键字 53

3.3.7 Cocoa数字类型 55

3.4 小结 56

第4章 第一个Objective-C程序 57

4.1 使用Xcode构建 57

4.2 Objective-C程序结构 59

4.3 面向对象的Hello World 61

4.3.1 Greeter.h 63

4.3.2 Greeter.m 65

4.4 HelloObjectiveC.m 68

4.5 小结 69

4.6 练习 70

第二部分 语言基础

第5章 消息 72

5.1 方法 72

5.1.1 一个简单的方法 72

5.1.2 带有参数的方法 73

5.2 消息 74

5.3 消息细节 76

5.3.1 嵌套 76

5.3.2 向nil发送消息 77

5.3.3 向self发送消息 78

5.3.4 覆盖并向super发送消息 78

5.3.5 选择器 80

5.3.6 具有相同名称的方法 81

5.3.7 动态类型和静态类型 82

5.4 幕后工作 83

5.5 消息转发 84

5.6 效率 85

5.7 内省和其他运行时乐趣 87

5.8 小结 88

5.9 练习 88

第6章 类和对象 90

6.1 定义类 90

6.1.1 接口部分	90
6.1.2 @class指令	91
6.1.3 实现部分	92
6.1.4 导入	92
6.2 子类化一个类	93
6.2.1 定义一个子类	93
6.2.2 子类示例	94
6.2.3 类继承	97
6.2.4 类层级示例	97
6.2.5 抽象类	98
6.3 创建对象	99
6.3.1 对象分配	99
6.3.2 对象初始化	100
6.4 销毁对象	106
6.5 复制对象	107
6.5.1 浅复制和深复制	108
6.5.2 可变复制和不可变复制	108
6.5.3 在自己的类中实现复制	109
6.6 小结	111
6.7 练习	112
第7章 类对象	113
7.1 类对象	113
7.1.1 类类型	114
7.1.2 类方法	115
7.2 其他类方法	116
7.2.1 简便构造函数	116
7.2.2 单体	118
7.2.3 初始化类	118
7.3 模拟类变量	120
7.4 小结	124
7.5 练习	125
第8章 框架	127
8.1 什么是框架	127
8.2 Cocoa框架	128
8.3 AppKit	129
8.4 Core Foundation	130
8.4.1 Core Foundation对象的内存管理	131
8.4.2 自由转换	132
8.5 Core Graphics	133
8.6 Core Animation	133
8.7 其他Apple提供的框架	134
8.8 第三方框架	134
8.9 幕后揭秘	135
8.10 小结	135
第9章 常用Foundation类	136
9.1 可变类和不可变类	136
9.2 类簇	136
9.3 NSString	137
9.3.1 NSString示例	138
9.3.2 C字符串和NSString之间的转换	140
9.3.3 直接量字符串	141
9.4 集合类	141
9.4.1 NSArray	141
9.4.2 NSDictionary	144

9.4.3 NSSet	145
9.5 NSNumber	146
9.6 NSNull	147
9.7 NSData	148
9.7.1 访问NSData的字节	149
9.7.2 文件和NSData之间的转换	149
9.8 NSURL	149
9.9 结构	150
9.10 小结	151
9.11 练习	151
第10章 Objective-C中的控制结构	153
10.1 if语句	153
10.2 for语句和隐式循环	156
10.2.1 for语句	156
10.2.2 隐式循环	156
10.2.3 带有块的隐式循环	157
10.3 while语句和NSEnumerator	157
10.4 快速枚举	159
10.5 一个使用快速枚举的示例	161
10.6 异常	164
10.6.1 抛出自己的异常	165
10.6.2 多个@catch语句块	166
10.6.3 嵌套异常处理	167
10.6.4 使用异常	168
10.6.5 应该使用异常吗	168
10.7 小结	170
10.8 练习	170
第11章 分类、扩展和安全	172
11.1 分类	172
11.1.1 使用分类覆盖方法	174
11.1.2 分类的其他用法	175
11.2 扩展	176
11.3 实例变量作用域（访问控制）	177
11.4 对方法的访问控制	178
11.5 命名空间	179
11.6 安全	179
11.7 从Objective-C调用C函数	181
11.7.1 技术上	181
11.7.2 实践上	182
11.7.3 哲学上	182
11.8 小结	182
11.9 练习	182
第12章 特性	184
12.1 在对象之外访问实例变量（不要这么做）	184
12.2 声明和实现访问器	185
12.3 使用特性的访问器	187
12.4 @property语句	189
12.4.1 assign、retain和copy	189
12.4.2 readonly	190
12.4.3 nonatomic	190
12.4.4 setter=name和getter=name	191
12.4.5 attributes和@dynamic	191
12.5 关于@dynamic的更多内容	191
12.6 特性和内存管理	193

- 12.7 子类化和特性 194
- 12.8 对readonly特性隐藏setter 195
- 12.9 特性作为文档 195
- 12.10 点语法 196
 - 12.10.1 点语法和特性 197
 - 12.10.2 点语法和C结构 198
- 12.11 小结 199
- 12.12 练习 199
- 第13章 协议 201
 - 13.1 协议 201
 - 13.2 使用协议 202
 - 13.2.1 声明一个协议 202
 - 13.2.2 采用协议 203
 - 13.2.3 协议作为类型 203
 - 13.2.4 特性和协议 203
 - 13.3 TablePrinter示例 204
 - 13.3.1 TablePrinterDataSource 205
 - 13.3.2 TablePrinter 205
 - 13.3.3 FruitBasket 207
 - 13.3.4 main 209
 - 13.3.5 一个问题 210
 - 13.3.6 实现可选的方法 210
 - 13.4 协议对象和一致性测试 211
 - 13.5 非正式协议 212
 - 13.6 小结 212
 - 13.7 练习 213
- 第三部分 高级概念
- 第14章 引用计数 216
 - 14.1 问题 216
 - 14.2 引用计数 217
 - 14.3 接受对象 219
 - 14.4 所有权 221
 - 14.5 dealloc 222
 - 14.6 返回对象 223
 - 14.6.1 autorelease 224
 - 14.6.2 自动释放池 224
 - 14.6.3 管理自动释放池 225
 - 14.6.4 回顾简便构造函数 226
 - 14.6.5 自动释放和iPhone 226
 - 14.6.6 使用额外的自动释放池来控制内存使用 226
 - 14.7 retainCount 227
 - 14.8 多线程 228
 - 14.9 何时引用计数不好 229
 - 14.10 保留循环 230
 - 14.11 最后说再见：曲终人散时 233
 - 14.12 小结 233
 - 14.13 练习 234
- 第15章 垃圾收集 236
 - 15.1 垃圾收集：理论 236
 - 15.2 垃圾收集：实践 237
 - 15.3 使用垃圾收集器 238
 - 15.4 终结器 240
 - 15.5 malloc和垃圾收集 241
 - 15.6 Core Foundation对象和垃圾收集 241

15.7 过程中的一些难点	242
15.7.1 AppKit中的透明指针问题	242
15.7.2 内部指针	245
15.7.3 错误的根对象	246
15.8 垃圾收集的优点和缺点	246
15.8.1 积极方面	246
15.8.2 消极方面	246
15.8.3 应该使用垃圾收集吗	246
15.9 小结	247
15.10 练习	247
第16章 块	251
16.1 函数指针	251
16.1.1 用函数指针调用一个函数	253
16.1.2 使用函数指针	253
16.2 使用函数指针的问题	255
16.3 NSInvocation	256
16.4 块	258
16.4.1 块指针	258
16.4.2 访问变量	259
16.4.3 块变量	261
16.4.4 块是基于栈的	261
16.4.5 全局块	262
16.4.6 块是Objective-C对象	262
16.4.7 复制块	262
16.4.8 块的内存管理	263
16.4.9 陷阱	265
16.4.10 Cocoa中的块	266
16.4.11 样式问题	269
16.5 一些原理上的限制	270
16.6 小结	270
16.7 练习	270
第四部分 附录	
附录A 保留字和编译器指令	274
附录B 自由转换类	275
附录C 32位和64位	276
附录D 运行时，旧的和新的	279
附录E Objective-C的资源	282
· · · · · (收起)	

[Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南\(Objective-C 2.0最佳入门指南\) 下载链接1](#)

标签

Objective-C

iOS

软件开发

ios

计算机

编程

游戏开发

programming

评论

翻译太差了,各种错误

单就内容讲很不错,作为ObjC入门不太适合。

花了两天时间就把这本书看完了, 不过老实说, 这本书翻译得真差, 很多地方就是完全的直译

适合入门, 但是讲的不全面。

东西讲的很好, 但是很泛泛~

[Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南\(Objective-C 2.0最佳入门指南\) 下载链接1](#)

书评

英文版不错，结果被翻译成这垃圾样子。居然还说~是根目录的缩写，严重误导初学者啊，看来译者没怎么用过mac osx。
像这样的错误还有不少。我记得里面有将c语言指针的地方还有几处严重错误。
语言也不通顺，看来译者翻译功底也不怎样。真后悔买了这本书。

实在不知道为啥买这本破书，55块钱这么坑爹的质量。内容也很差。

真的是很差啊。虽然我的评论很短，但是只想说烂啊

实在不知道为啥买这本破书，55块钱这么坑爹的质量。内容也很差。

真的是很差啊。虽然我的评论很短，但是只想说烂啊

说实话，我是在网上下载了第一版的电子版本的中文版本，先看了觉得还不错，就想买个实体书看。没想到，第二版翻译换作者了。我只想说，第二版的翻译质量实在是太差了。惨目忍睹，就和听老外讲中文一样，你根本看不懂他讲的什么，完全的白话直译形式，晦涩难懂。比第一版的翻译...

刚刚看了前面三章，有的地方翻译的不知所云，从网上下载了英文原版的书，结合在一起看还可以。还是自己的英文阅读速度太慢了，这个先将就的看看。结构还算清楚，从易入难。再往后看看再说。对于入门来说，还值得一看

想读这书的发现没？？Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南(Objective-C 2.0最佳入门指南) ===第一个objective 拼写错了。粗心的家伙。暂时给个力荐，实际还没买也没看。ps：晕倒，这是出版社的错误 还是谁的错误啊？？ -- 没看过给5星，遭同事讽刺了。改3星了。

[Objective-C 2.0 Mac和iOS开发实践指南\(Objective-C 2.0最佳入门指南\) 下载链接1](#)