
Введение

Mac OS X служит замечательной средой для разработки и внедрения самых разных технологических новшеств. Поэтому и не удивительно, что разработчики в массовом порядке переходят с целого ряда других платформ на Mac OS X. Достаточно, например, заглянуть в любую аудиторию на конференции по Ruby или Rails, чтобы обнаружить в ней программирующих, главным образом, на платформе Mac OS X. При переходе на платформу Mac OS X у разработчиков почти неизбежно возникает острое желание создавать собственные инструментальные средства на этой платформе. Принимая все это во внимание, мы взялись за написание книги, призванной помочь разработчикам, услышавшим призывные звуки сирен Xcode, преодолеть бурные воды Objective-C и Cocoa, чтобы научиться разрабатывать собственные приложения под Mac OS X.

Предпосылки для написания книги

В основу этой книги положена следующая простая предпосылка: самый лучший способ научиться программировать на новом языке или в новой среде — создать нечто настоящее, завершенное и полезное. Вопросы обработки ошибок или составления справочных файлов и прочие практические вопросы нередко остаются за рамками или на периферии большинства книг по программированию, а основное внимание в них уделяется обучению основным принципам программирования или языковым средствам. Такой подход, безусловно, приносит известную пользу, но в то же время оставляет заметный пробел в построении почти готового и полностью завершенного программного продукта, вынуждая читателей самостоятельно восполнять этот пробел. И эта книга призвана помочь читателю восполнить подобный пробел. Проведя вас, читатель, через все стадии разработки проекта (от замысла до завершения и публикации в интернет-магазине Mac App Store), мы надеемся, что вы научитесь не только начинать, но и успешно завершать свои проекты.

Такая предпосылка сама по себе оказалась интересной. Она вызвала немало трудностей и споров по поводу того, что включить в книгу и что оставить за ее рамками, и как проиллюстрировать некоторые аспекты разработки приложений на платформе Mac OS X. В процессе работы над книгой нам пришлось отказаться от рассмотрения первоначально намеченных тем, которые впоследствии оказались несущественными, и, наоборот, включить те темы, которые поначалу были отвергнуты как маловажные. Таким образом, нам пришлось вносить коррективы по ходу дела, как это обычно происходит при разработке реальных приложений. В частности, мы постарались осветить как можно более подробно вопросы, касающиеся разработки и внедрения графопостроительного калькулятора в виде приложения под названием Graphique.

Разработка полностью завершеного приложения как часть работы над этой книгой сама по себе является непростой задачей. Ведь для того чтобы показать, как довести приложение до стадии полной готовности, требуется рассмотреть ряд вопросов программирования, которые, на первый взгляд, выходят за рамки книги для начинающих. Поэтому мы постарались достичь определенного равновесия между сложностью, корректностью и простотой кодовой базы разрабатываемого приложения и надеемся, что нам это удалось. Выражаем также надежду на то, что окончательная версия приложения, доступного в интернет-магазине Mac App Store, окажется полезной, а его исходный код и материал этой книги поможет вам научиться разрабатывать полноценные приложения, заслуживающие обнаружения в Интернете.

Кому адресована эта книга

Она адресована тем, кто имеет в своем распоряжении компьютер Macintosh (называемый в дальнейшем Маком ради простоты) и стремится разрабатывать собственные приложения для него. В частности, эта книга написана для тех, кто желает публиковать свои приложения в интернет-магазине Mac App Store, и данной теме посвящена отдельная глава. Если же вас не интересует публикация собственных приложений, вы вольны пропустить эту главу.

Настоящая книга рассчитана на категорию начинающих разработчиков, но в ней не даются основы программирования. Поэтому, если вы не знаете, что такое цикл или приглашение на ввод команды, вам будет трудно читать эту книгу. Но в то же время в ней даются основы программирования на языке Objective-C и в среде Сосоа разработки приложений на платформе Mac OS X. Поэтому если вы владеете основами программирования, то вам нетрудно будет читать эту книгу, даже если у вас нет никакого опыта программирования на платформе Mac OS X. Книга окажется полезной и опытным программистам, переходящим с других языков и платформ, как, впрочем, и разработчикам приложений на платформе iOS, стремящимся применить на платформе Mac OS X свои навыки работы в среде Сосоа.

Как организована книга

Эта книга начинается с описания подготовки компьютера к построению приложений для Mac OS X Lion, включая все стадии процесса установки Xcode — среды разработки подобных приложений. После этого рассматривается создание проекта для Graphique — графопостроительного калькулятора, построению которого посвящена вся остальная часть книги. Проработав материал первой главы, вы научитесь строить и запускать на выполнение пока еще незрелое приложение Graphique.

В каждой последующей главе приложение Graphique будет наполняться дополнительными функциональными возможностями. В загружаемом исходном коде зафиксировано состояние проекта на момент завершения каждой главы, поэтому по желанию можете пропустить ту или иную главу. Но для того чтобы извлечь из этой книги максимальную пользу, постарайтесь проработать ее материал от начала и до конца, постепенно вводя исходный код, строя и запуская проект на выполнение на каждой стадии работы над ним. Прочитав эту книгу, держите ее под рукой, чтобы обращаться к ней за справкой по отдельным вопросам в процессе построения собственных приложений.

В завершающей главе подробно рассматривается замысловатый порой процесс отправки готового приложения в интернет-магазин Mac App Store. Собственную копию приложения Graphique вам отправлять не нужно, поскольку она уже доступна в этом интернет-магазине, но, следуя аналогичной процедуре, вы сможете отправлять в дальнейшем свои собственные приложения.

Исходный код и опечатки

Весь исходный код приложения Graphique, разделенный по отдельным главам, можно загрузить с веб-сайта издательства Apress по адресу <http://www.apress.com/9781430237204>. Этот код вы можете использовать в своих приложениях. По мере обнаружения опечаток в книге и программных ошибок в исходном коде мы будем публиковать их в разделе Errata (Опечатки) на веб-сайте издательства Apress по тому же адресу.

Как связаться с нами

Мы будем рады вашим отзывам, вопросам, замечаниям к этой книге и торжественным объявлениям о публикации ваших собственных приложений в интернет-магазине Mac App Store. Обращайтесь к нам по следующим адресам.

Майкл Приват:

Электронная почта: mprivat@mac.com

Twitter: [@michaelprivat](https://twitter.com/michaelprivat)

Блог: <http://michaelprivat.com>

Роберт Уорнер:

Электронная почта: rwarner@grailbox.com

Twitter: [@hoop33](https://twitter.com/hoop33)

Блог: <http://grailbox.com>

От издательства

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш веб-сайт и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг.

Наши координаты:

E-mail: info@williamspublishing.com

Веб: <http://www.williamspublishing.com>

Адреса для писем из:

России: 127055, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1

Украины: 03150, Киев, а/я 152