
Содержание

Предисловие	16
Об авторах	17
О техническом консультанте	18
Благодарности	19
Как работать с книгой	20
Глава 1. Привет!	21
Перед тем как начать	21
Будущее закладывается в прошлом	22
Что дальше	22
Предварительная подготовка	24
Резюме	26
Глава 2. Расширения языка C	27
Простейшая программа на Objective-C	27
Создание программы “Hello, Objective-C”	27
Анализ программы “Hello Objective-C”	32
Дурацкий <code>#import</code>	33
Введение в каркасы	33
<code>NSLog ()</code> и <code>@</code> строка	34
Префикс <code>NS</code> : предотвращение коллизий имен	35
Класс <code>NSString</code> : где находится <code>@</code>	35
Логичен ли логический тип	36
Тип <code>BOOL</code> в действии	38
Первая функция	39
Вторая функция	40
Сравнение	41
Резюме	42

Глава 3. Введение в объектно-ориентированное программирование	43
Косвенность	44
Косвенность и переменные	45
Косвенность посредством имен файлов	47
Косвенность в объектно-ориентированном программировании	53
Процедурное программирование	54
Программа для вывода геометрических фигур	54
Рабочая часть программы	55
Реализация объектной ориентированности	59
Перерыв на терминологию	65
Объектно-ориентированное программирование в Objective-C	66
Раздел <code>@interface</code>	66
Раздел <code>@implementation</code>	69
Инстанцирование объектов	72
Расширение программы	74
Резюме	76
Глава 4. Наследование	77
Зачем нужно наследование	77
Синтаксис наследования	81
Терминология	83
Как работает наследование	84
Диспетчеризация методов	84
Переменные экземпляра	86
Замещение методов	88
Это просто супер	89
Резюме	91
Глава 5. Композиция	93
Что такое композиция	93
Модель автомобиля	94
Настройка для функции <code>NSLog()</code>	94
Методы доступа	97
Установка двигателя	99
Настройка колес	100
Обработка изменений в автомобиле	101

Расширение составных частей	102
Композиция или наследование?	103
Резюме	104
Глава 6. Организация исходных файлов	105
Разделение интерфейса и реализации	105
Создание новых файлов в среде Xcode	106
Как разбить автомобиль	109
Зависимости между файлами	112
Минимальная рекомпиляция	113
Поехали!	114
Импорт и наследование	116
Резюме	118
Глава 7. Дополнительные сведения о программе Xcode	119
Единое окно управления	120
Изменение имени компании	120
Советы по использованию редактора	122
Создание кода с помощью программы Xcode	123
Отступы	123
Дополнение кода	124
Подсветка скобок	127
Массовое редактирование	127
Навигация по коду	132
Emacs — не Mac	132
Сезам, откройся!	133
Сфокусируйтесь	133
Навигационная панель	136
Получение информации	137
Окно Quick Help	137
Документирование	139
Отладка	140
Проще некуда	141
Отладчик среды Xcode	141
Настройка	141
Отладка	142
Просмотр данных	145

Шпаргалка	147
Резюме	148
Глава 8. Краткий обзор каркаса Foundation Kit	149
Надежная основа	149
Использование шаблонного кода проекта	150
Некоторые полезные типы	150
Диапазон	151
Геометрические типы	151
Строки	152
Создание строки	153
Методы класса	153
Размер	154
Сравнение строк	154
Чувствительность к представлению данных	156
Кто внутри?	156
Изменчивость	157
Набор коллекций	159
Класс NSARRAY	160
Изменяемые массивы	164
Перечисления	165
Быстрое перечисление	166
Класс NSDictionary	167
Используйте, но не расширяйте	170
Семейства значений	170
Класс NSNumber	170
Класс NSValue	171
Класс NSNull	172
Пример: поиск файлов	173
Еще быстрее	176
Резюме	177
Глава 9. Управление памятью	179
Жизненный цикл объекта	180
Подсчет ссылок	180
Владение объектом	182
Владение и освобождение в методах доступа	183

Автоматическое освобождение	185
Все в пул!	185
О деструкции	186
Пулы в действии	187
Правила управления памятью Cосоа	189
Временные объекты	190
Удержание объектов	191
Чисто там, где убирают	194
Автоматический подсчет ссылок	195
Исключительность	208
Ключевые слова для работы с исключениями	209
Перехват разных типов исключений	210
Генерирование исключений	210
Исключения тоже требуют управления памятью	212
Исключения и пулы автоматического освобождения	212
Резюме	213
Глава 10. Инициализация объекта	215
Выделение объектов	215
Инициализация объектов	216
Создание методов инициализации	216
Что делать при инициализации	218
Инициализаторы для удобства	219
Практический пример	220
Инициализация колес	221
Обновление функции <code>main()</code>	223
Автомойка	225
Использование механизмов сбора мусора и ARC	228
Инициализаторы для удобства	229
Стандартный инициализатор	229
Проблема наследования	230
Исправление инициализаторов класса <code>Tire</code>	232
Добавление инициализатора класса <code>AllWeatherRadial</code>	233
Правила инициализаторов	234
Резюме	234

Глава 11. Свойства	235
Упрощение кода при помощи свойств	235
Упрощение интерфейса	236
Упрощение реализации	237
...и точка!	241
Возражения против свойств	242
Выбор разных имен	245
Защита от записи	247
Лучше я сам	248
Мне не нравятся имена методов	249
Увы, свойства — не панацея	249
Резюме	249
Глава 12. Категории	251
Создание категории	251
Процедура создания категории	252
Раздел @interface	253
Раздел @implementation	254
Плохие категории	256
Хорошие категории	257
Расширение класса	257
Разделение реализации по категориям	258
Использование категорий в нашем проекте	259
Опережающие ссылки и категории	262
Спасительные категории	263
Неформальные протоколы и категории делегирования	264
Проект ITunesFinder	264
Делегаты и категории	268
Ответы на селекторы	269
Другие применения селекторов	270
Резюме	270
Глава 13. Протоколы	271
Формальные протоколы	271
Объявление протоколов	272
Принятие протокола	273
Реализация протокола	273

Копирование	273
Копирование двигателей	274
Копирование колес	276
Копирование автомобиля	278
Протоколы и типы данных	280
Дополнения Objective-C 2.0	281
Делегирование	282
Резюме	284
Глава 14. Блоки и параллельность	285
Никогда не поздно поиграть с кубиками	285
Объекты языка Objective-C	290
Параллельность	291
Управление памятью для очередей	296
Операции над очередями	299
Резюме	301
Глава 15. Введение в каркас UIKit	303
Контроллеры представления	309
Добавление элементов в nib-файлы	309
Резюме	326
Глава 16. Введение в каркас AppKit	327
Создание проекта	328
Создание интерфейса делегата	330
Interface Builder	331
Создание макета пользовательского интерфейса	332
Установка соединений	336
Подключение выходов	336
Подключение действий	338
Реализация класса MSCAPPDelegate	339
Резюме	342
Глава 17. Работа с файлами	343
Списки свойств	343
Класс NSDate	344
Класс NSData	344
Запись и чтение списков свойств	345

Модификация объектов	347
Кодирование объектов	348
Резюме	354
Глава 18. Кодирование “ключ–значение”	355
Исходный проект	355
Введение в KVC	357
В путь	359
Агрегаты	360
Пит-стоп	361
Операторы	364
Пакетные изменения	367
Значение nil	368
Обработка необработанного	369
Резюме	370
Глава 19. Использование утилиты Static Analyzer	371
Свойства статического анализатора	371
Приступаем к анализу	372
Помощь анализатору	375
Дальнейший анализ	378
Резюме	380
Глава 20. Класс NSPredicate	381
Создание предиката	382
Вычисление предиката	383
Фильтры	384
Спецификаторы формата	385
Операторы	387
Операторы сравнения и логические операторы	387
Операции над массивами	388
Ключевое слово SELF	389
Операции со строками	391
Ключевое слово LIKE	392
Это все	392

Приложение А. Переход на язык Objective-C с других языков программирования	393
Переход с языка C	394
Переход с языка C++	395
Таблица виртуальных функций C++ и динамическая диспетчеризация Objective-C	396
Язык Objective-C++	399
Исключения	400
Переход с языка Java	400
Переход с языка BASIC	402
Языки сценариев	403
Резюме	404
Предметный указатель	405