

Содержание

Предисловие	11
Версии	12
Благодарности	14
Из предисловия к книге <i>Programming iOS 4</i>	14
Соглашения, использованные в этой книге	15
Использование примеров кода	16
Об авторе	17
Колофон	17
От издательства	18
Часть I. Язык	19
Глава 1. Краткое описание языка C	21
Компиляция, инструкции и комментарии	22
Объявление, инициализация и типы данных переменных	24
Структуры	27
Указатели	28
Массивы	30
Операторы	32
Управление потоком выполнения	34
Функции	37
Параметры-указатели и оператор получения адреса	40
Файлы	41
Стандартная библиотека	44
Другие директивы препроцессора	45
Квалификаторы типов данных	46
Глава 2. Объектно-ориентированное программирование	49
Объекты	49
Сообщения и методы	50
Классы и экземпляры	51
Методы класса	52
Переменные экземпляра	54
Объектно-ориентированная философия	55
Глава 3. Объекты и сообщения Objective-C	59
Ссылка на объект является указателем	59
Ссылки на экземпляры, инициализация и nil	61
Ссылки на экземпляры и присваивание	63
Ссылки на экземпляры и управление памятью	65
Методы и сообщения	65
Вызов метода	66
Объявление метода	67

Вложенные вызовы методов	68
Отсутствие перегрузки	69
Списки параметров	69
Когда отправка сообщений не работает	70
Сообщения для nil	71
Нераспознанные селекторы	72
Приведение типа и тип id	74
Сообщения как тип данных	77
Функции C	78
CTypeRef	79
Блоки	80
Глава 4. Классы Objective-C	85
Подкласс и суперкласс	85
Интерфейс и реализация	87
Заголовочный файл и файл реализации	89
Методы классов	91
Секретная жизнь классов	92
Глава 5. Экземпляры Objective-C	95
Создание экземпляров	95
Готовые экземпляры	95
Создание экземпляра класса с нуля	96
Создание экземпляра класса на основе nib	99
Полиморфизм	100
Ключевое слово self	102
Ключевое слово SUPER	105
Переменные экземпляра и методы доступа	107
Кодирование ключ–значение	109
Свойства	111
Как написать инициализатор	112
Ссылки на экземпляры	115
Часть II. Интегрированная среда разработки	119
Глава 6. Анатомия проекта Xcode	121
Новый проект	122
Окно проекта	123
Панель навигатора	125
Панель утилит	130
Редактор	131
Файл проекта и его зависимости	134
Цель	137
Фазы сборки	138
Настройки сборки	140
Конфигурации	141
Схемы и предназначения	142
Переименование частей проекта	144

От проекта к запуску приложения	145
Настройки сборки	147
Настройки в списке свойств	147
Nib-файлы	148
Дополнительные ресурсы	149
Кодирование и запуск приложения	152
Каркасы и пакеты SDK	155
Глава 7. Управление nib-файлами	161
Обзор интерфейса nib-редактора	162
Структура документа	163
Канва	166
Инспекторы и библиотеки	169
Загрузка nib-файлов	170
Выходы и владелец nib-файла	172
Создание выхода	176
Неправильная конфигурация выхода	178
Удаление выхода	180
Другие способы создать выходы	180
Связи выхода	184
Связи действий	184
Дополнительная инициализация экземпляров, созданных из Nib-файлов	187
Глава 8. Документация	191
Справочное окно	192
Страницы документации о классах	193
Образцы кода	197
Другие ресурсы	197
Справка Quick Help	197
Символы	198
Заголовочные файлы	199
Ресурсы Интернета	200
Глава 9. Жизненный цикл проекта	201
Архитектура устройства и условный код	201
Управление версиями	205
Редактирование кода	207
Автоматическое дополнение	208
Сниппеты	210
Механизм fix-it и прямая синтаксическая проверка	210
Навигация по коду	211
Выполнение приложения в симуляторе	214
Отладка	215
Грубая отладка	215
Отладчик среды Xcode	217
Модульное тестирование	223
Статический анализатор	227
Чистка	229
Выполнение приложения на устройстве	230

Получение сертификата	232
Получение профиля обеспечения разработки	234
Выполнение приложения	236
Управление профилем и устройством	237
Индикаторы и инструменты	237
Локализация	242
Архивирование и распространение	247
Ситуативное распространение	249
Последние приготовления приложения	250
Пиктограммы в приложении	252
Другие пиктограммы	253
Заставки	254
Снимки экрана	255
Параметры в списке свойств	256
Представление приложения в интернет-магазин App Store	258
Часть III. Сосоа	261
Глава 10. Классы Сосоа	263
Наследование	263
Категории	266
Разделение класса	268
Расширения классов	268
Протоколы	269
Неформальные протоколы	273
Необязательные методы	274
Некоторые классы из каркаса Foundation среды Сосоа	275
Полезные структуры и константы	275
Класс NSString со товарищи	276
Класс NSDate со товарищи	278
Класс NSNumber	279
Класс NSValue	281
Класс NSData	281
Равенство и сравнение	281
Класс NSMutableIndexSet	282
Классы NSArray и NSMutableArray	282
Класс NSSet со товарищи	284
Классы NSDictionary и NSMutableDictionary	285
Класс NSNull	287
Изменяемые и неизменяемые классы	287
Списки свойств	288
Скрытые особенности класса NSObject	289
Глава 11. События в среде Сосоа	293
Причины для получения событий	294
Наследование	294
Уведомления	296
Получение уведомлений	297
Снятие с регистрации	299

Рассылка уведомлений	300
Класс NSTimer	301
Делегирование	302
Делегирование в среде Cocoa	302
Реализация делегирования	304
Источники данных	306
Действия	307
Цепочка реагирующих элементов	310
Перекладывание ответственности	311
Действия без цели	311
Сильная зависимость от событий	312
Отложенное выполнение	316
Глава 12. Методы доступа и управление памятью	319
Методы доступа	319
Доступ к значениям по ключам	320
Механизм KVC и выходы	323
Пути к ключам	323
Методы доступа к массиву	324
Управление памятью	325
Принципы управления памятью в среде Cocoa	326
Правила ручного управления памятью в среде Cocoa	327
Назначение и функции механизма ARC	330
Управление памятью для объектов Cocoa	332
Автоматическое освобождение из памяти	334
Управление памятью для переменных экземпляра (без механизма ARC)	337
Управление памятью для переменных экземпляра (с помощью механизма ARC)	340
Циклы сохранения и слабые ссылки	342
Необычные случаи управления памятью	345
Загрузка nib-файлов и управление памятью	349
Управление памятью для глобальных переменных	350
Управление памятью для ссылок типа CFTypeRef	351
Управление памятью для данных контекста пустых указателей	355
Свойства	356
Стратегии управления памятью для свойств	357
Синтаксис объявления свойств	358
Синтез методов доступа к свойствам	360
Динамические методы доступа	363
Глава 13. Связь между объектами	367
Видимость, достигаемая получением экземпляра	368
Видимость, достигаемая отношением	370
Глобальная видимость	371
Уведомления	372
Наблюдение за значениями по ключам	373
Шаблон проектирования “модель–представление–контроллер”	378
Предметный указатель	381