

Содержание

Благодарности	10
Часть I. Первые шаги	11
Глава 1. Вы и эта книга	12
С и Objective-C	12
Как работает эта книга	13
Как живут программисты	14
Глава 2. Ваша первая программа	15
Установка средств разработчика Apple	15
Знакомство с Xcode	16
С чего начать?	18
Как запустить программу?	21
Что же такое программа?	23
Не останавливайтесь	25
Часть II. Как работает программирование	27
Глава 3. Переменные и типы	28
Типы	29
Программа с переменными	30
Упражнение	32
Глава 4. if/else	33
Логические переменные	35
else if	36
Для любознательных: условный (тернарный) оператор	37
Упражнение	38
Глава 5. Функции	39
Когда использовать функцию?	39
Как написать и использовать функцию?	40

Как функции работают друг с другом	43
Локальные переменные, кадры и стек	45
Рекурсия	48
Просмотр кадров в отладчике	50
return.	52
Глобальные и статические переменные	54
Упражнение.	55
Глава 6. Числа.	56
printf()	56
Целые числа	57
Вещественные числа	63
Упражнение.	64
Глава 7. Циклы	65
Цикл while	66
Цикл for.	67
break	68
continue.	69
Цикл do-while.	71
Упражнение.	72
Глава 8. Адреса и указатели	73
Получение адресов	74
Хранение адресов в указателях	74
Обращение к данным по адресу	75
NULL	77
Хороший стиль объявления указателей	78
Упражнения.	79
Глава 9. Передача по ссылке	80
Программирование функций с передачей аргументов по ссылке.	81
Избегайте разыменования NULL	84
Глава 10. Структуры	85
Упражнение.	87
Глава 11. Куча	89
 Часть III. Objective-C и Foundation	 93
Глава 12. Объекты	94
Создание и использование объектов	95
Анатомия сообщений	96
Объекты в памяти	98
id	99
Упражнение.	99

Глава 13. Сообщения.	100
Вложенная отправка сообщений	100
Множественные аргументы	101
Отправка сообщений nil	102
Упражнение.	103
Глава 14. NSString	104
Упражнение.	105
Глава 15. NSArray	106
NSMutableArray	109
Упражнения.	110
Глава 16. Документация разработчика.	112
Справочные страницы	113
Быстрая справка	116
Другие возможности и ресурсы	117
Глава 17. Наш первый класс	119
Место доступа	122
Точечная запись	124
Свойства	124
Упражнение.	127
Глава 18. Наследование	128
Переопределение методов	132
Упражнение.	133
Глава 19. Объектные переменные экземпляров	135
Владельцы объектов и ARC	137
Добавление отношения «один ко многим» в Employee	140
Упражнение.	144
Глава 20. Предотвращение утечки памяти	145
Циклическое владение.	148
Слабые ссылки.	150
Обнуление слабых ссылок	151
Для любознательных: ручной подсчет ссылок и история ARC	153
Правила подсчета ссылок	155
Глава 21. Классы коллекций	157
NSArray/NSMutableArray	157
Неизменяемые объекты	158
Сортировка	159
Фильтрация	161
NSSet/NSMutableSet	162
NSDictionary/NSMutableDictionary	164
Примитивные типы C	166
Коллекции и nil	167
Упражнение.	167

Глава 22. Константы	168
Директивы препроцессора	169
Глобальные переменные	171
enum	172
Глава 23. Запись в файлы с использованием NSString и NSData	175
Запись NSString в файл	175
NSError	176
Чтение файлов с использованием NSString	178
Запись объекта NSData в файл	179
Чтение NSData из файла	180
Глава 24. Обратный вызов	182
Модель «приемник/действие»	183
Вспомогательные объекты	186
Оповещения	190
Что использовать?	191
Обратные вызовы и владение объектами	192
Глава 25. Протоколы	194
Глава 26. Списки свойств	197
Упражнение	200
Часть IV. Событийное программирование	201
Глава 27. Первое приложение iOS	202
Начинаем работу над iTahDoodle	203
BNRAppDelegate	205
Объекты в приложении iTahDoodle	207
Модель-Представление-Контроллер	208
Делегат приложения	210
Подготовка представлений	211
Выполнение в iOS Simulator	213
Связывание табличного представления	214
Добавление новых задач	217
Сохранение задач	218
Для самых любопытных: как насчет main()?	219
Глава 28. Первое приложение Cocoa	220
Редактирование файла BNRDocument.h	221
Знакомство с Interface Builder	222
Редактирование файла BNRDocument.xib	223
Связывание представлений	228
Снова о MVC	232
Редактирование файла BNRDocument.m	233
Упражнения	236

Часть V. Расширенные возможности Objective-C	237
Глава 29. init	238
Написание методов init	238
Простейший метод init	239
Использование методов доступа	241
init с аргументами	242
Фатальный вызов init	248
Глава 30. Свойства	250
Атрибуты свойств	251
Подробнее о копировании	254
Запись «ключ-значение»	255
Глава 31. Категории	259
Глава 32. Блоки	261
Определение блоков	262
Использование блоков	262
Объявление блочной переменной	263
Присваивание блока	264
typedef	269
Возвращаемые значения	270
Управление памятью	270
Будущее блоков	272
Упражнения	272
Часть VI. Нетривиальные возможности C	275
Глава 33. Поразрядные операции	276
Поразрядная операция ИЛИ	277
Поразрядная операция И	279
Другие поразрядные операторы	280
Дополнение	281
Больше байтов	284
Упражнение	284
Глава 34. Строки C	285
char	285
char *	287
Строковые литералы	289
Преобразования к NSString и обратно	291
Упражнение	291
Глава 35. Массивы C	292
Глава 36. Аргументы командной строки	295
Глава 37. Команда switch	298
Следующие шаги	300
Бесстыдная самореклама	300