

## <<Objective-C编程之道>>

### 图书基本信息

书名：<<Objective-C编程之道>>

13位ISBN编号：9787115265869

10位ISBN编号：7115265860

出版时间：2011-11

出版时间：人民邮电

作者：钟冠贤

译者：刘威

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Objective-C编程之道>>

### 内容概要

本书是基于iOS 的软件开发指南。  
书中应用GoF  
的经典设计模式，介绍了如何在代码中应用创建型模式、结构型模式和行为模式，如何设计模式以巩固应用程序，并通过设计模式实例介绍MVC  
在CocoaTouch 框架中的工作方式。

本书适用于那些已经具备Objective-C 基础、想利用设计模式来提高软件开发效率的中高级iOS 开发人员。

苹果公司的App  
Store拥有超过20万个应用（每秒都在增加）供用户选择，正深刻地改变着软件行业。  
每天都有更多的iOS开发者想投入到这一潮流，希望凭藉下一个杀手级应用发家致富。  
本书的目标正是带领读者完成从新手到高手的转变，关注底层的设计模式而非一味只顾着写代码，从而开发出更加高效、实用和专业的应用。

iOS 应用程序的基础Cocoa  
Touch框架内容丰富、结构优美，通过将各种设计模式应用到其基础结构中，为第三方开发者提供了很好的可扩展性和灵活性。  
因此，要充分利用这一框架，应当深刻理解并恰当应用设计模式。  
本书受到GoF的经典著作《设计模式》的启发，旨在引导大家掌握如何在iOS平台上以Objective-C语言实现  
Cocoa Touch开发所要用到的传统设计模式。

在编写代码的过程中，你可能在一定程度上运用了一些设计模式，只是并没有意识到或充分利用它们。  
基于此，本书深入解析了这些设计模式。  
特定模式方法的实现将向iOS应用开发人员展示其非凡价值。  
你将掌握单例、抽象工厂、责任链和观察者等经典模式，还会发现一些不太知名但非常有用的模式，比如备忘录、组合、命令和中介者等。

学完本书，你将学会：  
?各种设计模式的基本概念；  
?根据不同场景，将设计模式应用于代码中；  
?用设计模式来改进应用程序；  
?提高软件开发的效率。

## <<Objective-C编程之道>>

### 作者简介

Carlo

Chung (钟冠贤) 计算机科学家, 喜欢摆弄机器、爱好摄影。

他拥有计算机科学硕士学位, 专业方向是计算机视觉(人工智能的分支)。

把人工智能与任何小装置结合起来的想法都能令他兴奋不已。

他常常梦想着让iPhone变得更智能、更像人, 曾把计算机视觉的知识应用到iPhone平台并开发了几个应用, 有两个被作为特色应用出现在App

Store首页, 其中有一个还被列为摄影类别中的最佳付费应用(Top Paid)。

译者简介:

刘威

2001年毕业于中国科学院研究生院。

热爱计算机科学, 喜欢编程, 尤其喜欢写程序解决实际问题。

从2000年起从事软件开发工作, 最近几年一直专注于手机软件开发, 目前从事Android和iOS软件开发

。新浪微博: @刘威-LiuWei。

## &lt;&lt;Objective-C编程之道&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一部分 设计模式初体验

## 第1章 你好，设计模式

- 1.1 这是一本什么书
- 1.2 开始前的准备
- 1.3 预备知识
- 1.4 似曾相识的设计
- 1.5 设计模式的起源——模型、视图和控制器
  - 1.5.1 在模型对象中封装数据和基本行为
  - 1.5.2 使用视图对象向用户展示信息
  - 1.5.3 用控制器对象联系起模型和视图
  - 1.5.4 作为复合设计模式的MVC
- 1.6 影响设计的几个问题
  - 1.6.1 针对接口编程，而不是针对实现编程
  - 1.6.2 @protocol 与抽象基类
  - 1.6.3 对象组合与类继承
- 1.7 本书用到的对象和类
  - 1.7.1 类图
  - 1.7.2 对象图
- 1.8 本书如何安排模式的讲解
- 1.9 总结

## 第2章 案例分析：设计一个应用程序

- 2.1 想法的概念化
- 2.2 界面外观的设计
- 2.3 架构设计
  - 2.3.1 视图管理
  - 2.3.2 如何表现涂鸦
  - 2.3.3 如何表现保存的涂鸦图
  - 2.3.4 用户操作
- 2.4 所用设计模式的回顾
- 2.5 总结

## 第二部分 对象创建第3章 原型

- 3.1 何为原型模式
- 3.2 何时使用原型模式
- 3.3 浅复制与深复制
- 3.4 使用Cocoa Touch 框架中的对象复制
- 3.5 为Mark 聚合体实现复制方法
- 3.6 将复制的Mark 用作“图样模板”
- 3.7 总结

## 第4章 工厂方法

- 4.1 何为工厂方法模式
- 4.2 何时使用工厂方法
- 4.3 为何这是创建对象的安全方法
- 4.4 在TouchPainter 中生成不同画布
- 4.5 在Cocoa Touch 框架中应用工厂方法
- 4.6 总结

## <<Objective-C编程之道>>

### 第5章 抽象工厂

- 5.1 把抽象工厂应用到TouchPainter应用程序
- 5.2 在Cocoa Touch 框架中使用抽象工厂
- 5.3 总结

### 第6章 生成器

- 6.1 何为生成器模式
- 6.2 何时使用生成器模式
- 6.3 构建追逐游戏中的角色
- 6.4 总结

### 第7章 单例

- 7.1 何为单例模式
- 7.2 何时使用单例模式
- 7.3 在Objective-C 中实现单例模式
- 7.4 子类化Singleton
- 7.5 线程安全
- 7.6 在Cocoa Touch 框架中使用单例模式
  - 7.6.1 使用UIApplication 类
  - 7.6.2 使用UIAccelerometer 类
  - 7.6.3 使用NSFileManager 类
- 7.7 总结

## 第三部分 接口适配

### 第8章 适配器

- 8.1 何为适配器模式
- 8.2 何时使用适配器模式
- 8.3 委托
- 8.4 用Objective-C 协议实现适配器模式
- 8.5 用Objective-C 的块在iOS 4 中实现适配器模式
  - 8.5.1 块引用的声明
  - 8.5.2 块的创建
  - 8.5.3 把块用作适配器
- 8.6 总结

### 第9章 桥接

- 9.1 何为桥接模式
- 9.2 何时使用桥接模式
- 9.3 创建iOS 版虚拟仿真器
- 9.4 总结

### 第10章 外观

- 10.1 何为外观模式
- 10.2 何时使用外观模式
- 10.3 为子系统的一组接口提供简化的接口
- 10.4 在TouchPainter 应用程序中使用外观模式
- 10.5 总结

## 第四部分 对象去耦

### 第11章 中介者

- 11.1 何为中介者模式
- 11.2 何时使用中介者模式
- 11.3 管理TouchPainter 应用程序中的视图迁移

## &lt;&lt;Objective-C编程之道&gt;&gt;

11.3.1 修改迁移逻辑的困难

11.3.2 集中管理UI 交通

11.3.3 在Interface Builder 中使用CoordinatingController

11.4 总结

## 第12章 观察者

12.1 何为观察者模式

12.2 何时使用观察者模式

12.3 在模型?视图?控制器中使用观察者模式

12.4 在Cocoa Touch 框架中使用观察者模式

12.4.1 通知

12.4.2 键?值观察

12.5 在TouchPainter 中更新CanvasView上的线条

12.6 总结

## 第五部分 抽象集合

### 第13章 组合

13.1 何为组合模式

13.2 何时使用组合模式

13.3 理解TouchPainter 中Mark 的使用

13.4 在Cocoa Touch 框架中使用组合模式

13.5 总结

### 第14章 迭代器

14.1 何为迭代器模式

14.2 何时使用迭代器模式

14.3 在Cocoa Touch 框架中使用迭代器模式

14.3.1 NSEnumerator

14.3.2 基于块的枚举

14.3.3 快速枚举

14.3.4 内部枚举

14.4 遍历Scribble 的顶点

14.5 总结

## 第六部分 行为扩展

### 第15章 访问者

15.1 何为访问者模式

15.2 何时使用访问者模式

15.3 用访问者绘制TouchPainter 中的Mark

15.4 访问者的其他用途

15.5 能不能用范畴代替访问者模式

15.6 总结

### 第16章 装饰

16.1 何为装饰模式

16.2 何时使用装饰模式

16.3 改变对象的“外表”和“内容”

16.4 为UIImage 创建图像滤镜

16.4.1 通过真正的子类实现装饰

16.4.2 通过范畴实现装饰

16.5 总结

### 第17章 责任链

## &lt;&lt;Objective-C编程之道&gt;&gt;

- 17.1 何为责任链模式
- 17.2 何时使用责任链模式
- 17.3 在RPG 游戏中使用责任链模式
- 17.4 总结

## 第七部分 算法封装

## 第18章 模板方法

- 18.1 何为模板方法模式
- 18.2 何时使用模板方法
- 18.3 利用模板方法制作三明治
- 18.4 保证模板方法正常工作
- 18.5 向模板方法增加额外的步骤
- 18.6 在Cocoa Touch 框架中使用模板方法
  - 18.6.1 UIView 类中的定制绘图
  - 18.6.2 Cocoa Touch 框架中的其他模板方法实现
- 18.7 总结

## 第19章 策略

- 19.1 何为策略模式
- 19.2 何时使用策略模式
- 19.3 在UITextField 中应用验证策略
- 19.4 总结

## 第20章 命令

- 20.1 何为命令模式
- 20.2 何时使用命令模式
- 20.3 在Cocoa Touch 框架中使用命令模式
  - 20.3.1 NSInvocation 对象
  - 20.3.2 NSUndoManager
- 20.4 在TouchPainter 中实现撤销与恢复
  - 20.4.1 使用NSUndoManager 实现绘图与撤销绘图
  - 20.4.2 自制绘图与撤销绘图的基础设施
  - 20.4.3 允许用户触发撤销与恢复
- 20.5 命令还能做什么
- 20.6 总结

## 第八部分 性能与对象访问

## 第21章 享元

- 21.1 何为享元模式
- 21.2 何时使用享元模式
- 21.3 创建百花池
- 21.4 总结

## 第22章 代理

- 22.1 何为代理模式
- 22.2 何时使用代理模式
- 22.3 用虚拟代理懒加载图像
- 22.4 在Cocoa Touch 框架中使用代理模式
- 22.5 总结

## 第九部分 对象状态

## 第23章 备忘录

- 23.1 何为备忘录模式

<<Objective-C编程之道>>

- 23.2 何时使用备忘录模式
- 23.3 在TouchPainter 中使用备忘录模式
  - 23.3.1 涂鸦图的保存
  - 23.3.2 涂鸦图的恢复
  - 23.3.3 ScribbleMemento 的设计与实现
- 23.4 Cocoa Touch 框架中的备忘录模式
- 23.5 总结

## &lt;&lt;Objective-C编程之道&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：生成器选择建造自己的房子的人会把工程外包给承包商。

单一承包商不能建造整个房子，他将其分解为几个部分，然后转包给几个实际的建筑商（builder），他们懂得如何将零部件组装起来。

房子由风格、颜色和尺寸各不相同的部件组成。

客户告诉承包商房子里都要有什么，然后承包商协调各房屋建筑商，决定需要做什么。

应该如何建造，建筑商就如何施工。

建房子是个复杂过程，单凭一双手就想建房子，即便可能也非常困难。

如果承包商（指导者）与懂得如何建造的建筑商相互协调，这一过程将简单得多且更易管理。

有时，构建某些对象有多种不同方式。

如果这些逻辑包含在构建这些对象的类的单一方法中，构建的逻辑会非常荒唐（例如，针对各种构建需求的一大片嵌套if-else或者switch-case语句）。

如果能够把构建过程分解为客户—指导者—生成器的关系，那么过程将更容易管理与复用。

针对此类关系的设计模式称为生成器。

本章将讨论生成器模式的概念。

后面几节，也会讨论如何使用这一模式来生成RPG游戏中带有复杂特征的角色。

6.1 何为生成器模式除了客户与其所要的产品，生成器模式还包含两个重要角色：Director（指导者）和Builder（生成器）。

Builder知道究竟如何在缺少某些特定信息的情况下建造产品（什么）。

Director知道Builder应该建造什么，以参数向其提供缺少的信息来建造特定产品。

什么与如何有点儿难懂。

尽管Director知道Builder应该建造什么，这并不意味着Director知道具体Builder究竟是什么。

它们的静态关系如图6-1中的类图所示。

Builder是一个抽象接口，声明了一个buildpart方法，该builder方法由ConcreteBuilder实现，以构造实际产品（Product）。

## <<Objective-C编程之道>>

### 媒体关注与评论

“ 每学习一门新的编程语言。

我都会去买一本介绍其设计模式的书。

这些书从来没有让我失望过。

从长远来看，我获得的回报十倍于我的付出，本书也不例外。

作者首先介绍每一种设计模式的理论和方法。

然后给出代码示例。

简单地讲，本书结构清晰，易于理解。

物超所值。

” ——亚马逊读者评论 “ 这是一本启人深思的书。

在学习如何将设计模式应用于复杂的IOS应用的同时，我开始静下来思考怎样优化既有代码。

向每一位中高级iOS开发人员推荐本书。

” ——亚马逊读者评论

<<Objective-C编程之道>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>