<<20天搞定iPhone软件开发>>

图书基本信息

书名：<<20天搞定iPhone软件开发>>

13位ISBN编号：9787121184871

10位ISBN编号：7121184877

出版时间：2012-10

出版时间：电子工业出版社

作者：王志刚　主编

页数：387

字数：510000

<<20天搞定iPhone软件开发>>

内容概要

本书是为有一定其他语言编程经验的程序员转向iOS软件开发而撰写的速成教材。
全书一共20讲，一天完成1讲的学习。
本着循序渐进的原则，前面的10讲偏重于Cocoa面向对象编程的基本概念以及Objective-C 2.0语言的语法基础。

从第10讲以后开始进入iOS软件开发的实战阶段，每1讲的内容都比较充实，其中包含了各种实例代码，读者可以在Xcode等开发环境中边实践边学习。
读者完成全书20讲的学习后可以达到初级iOS程序员的水准。

<<20天搞定iPhone软件开发>>

书籍目录

章节摘录

版权页： 插图： 使用这个垃圾决定规则后，垃圾回收过程就变成如下的方式了。
首先，启动应用程序。
在一定的时间内，按照自己的方式创建对象，将创建完成的对象放在一边。
当创建的对象的数量积累到一定的程度，暂时停止应用程序的运行，启动垃圾回收程序。
垃圾回收程序从所有的根对象开始追踪，在需要的对象上做标记。
最后将没有标记的对象当做垃圾，一次性回收。
增加了应用程序可使用的内存空间后，再重新开始运行应用程序。
10.3.2 Objective—C与垃圾回收 像这样如此方便的垃圾回收功能，在Cocoa+Objective—C环境中使用了吗？
答案是肯定的。
但是，是从Objective—C 2.0开始的。
也就是说，Mac OS X 10.5以前的版本中是没有使用的。
因此，从现在开始，如果要开发新的应用程序则可以使用垃圾回收的功能，而且也建议使用。
因为这个功能真的很方便。
另外，也存在不应使用垃圾处理的情况。
1.如果需要在Mac OS X 10.4中运行时 如果应用程序要运行在Mac OS X 10.4版本以及更旧的版本中，则垃圾回收处理将不能使用，因为垃圾回收必须在Objective—C 2.0中使用。
2.在过去代码基础上开发的情况下 如果不是新开发的应用程序，而是在过去的应用程序的基础上开发的情况下，则最好放弃使用垃圾回收的功能。
因为，将使用垃圾回收的代码与不使用垃圾回收的代码混在一起，管理起来非常麻烦。
有人会说，将旧代码部分也改造成使用垃圾回收的形式不就可以了吗？
最好别那么做，辛辛苦苦调试好的代码，最好还是原封不动直接使用为好。
另外，如果将其改造成使用垃圾回收的形式，还可能会出现后面将会介绍的性能问题，所以还是不要蛮干。
3.以性能作为最重要指标的应用程序 垃圾回收是很方便的，但是有一个缺点就是影响性能。
垃圾回收的机制是在进行垃圾回收的时候，必须停止应用程序的运行。
而且这个垃圾回收的过程还是非常费时间的，因为你必须检查已存在的几万个，甚至几十万个对象。
如果应用程序非常重视性能，有时会忍痛放弃使用垃圾回收处理，而采取手动的内存管理方式。
像这样的应用程序有需要实时处理的系统，以及游戏这样需要立即反应的应用程序等。
另外，像嵌入式设备（iPhone就是嵌入式设备），其本身CPU的处理速度就慢，内存也没有多少，最好不要使用垃圾回收功能。

编辑推荐

《20天搞定iPhone软件开发(适用于iOS 5.0)(双色版)》编辑推荐：iPhone开发基础入门必备图书。

<<20天搞定iPhone软件开发>>

版权说明