

Programación Orientada a Objetos con Cocoa

Introducción

Amilcar Meneses Viveros

Sección Computación

Departamento de Ingeniería Eléctrica

CINVESTAV-IPN México, D.F.

(2003)

Presentación

- Conocimientos previos de POO.
- Desarrollo en Cocoa.
- Programa
 1. Introducción
 2. Objective C
 3. El ambiente de desarrollo Mac OS X y las herramientas de desarrollo ProjectBuilder y InterfaceBuilder.
 4. El modelo “Control-View” y la arquitectura de la aplicación.
 5. Clases principales de Foundation y ApplicationKit
 6. La jerarquía View y manejo de eventos del usuario.
 7. Aplicaciones de ejemplo.
 8. Clases especiales y extensiones a Objective C.

Desarrollando con Orientación a Objetos

- Ventajas del paradigma orientado a objetos.
- Compilador, herramientas y bibliotecas de objetos.
- SmallTalk, Java, C++, ...
- Cocoa: Mac OS X, Objective C, gcc, ProjectBuilder, InterfaceBuilder, ApplicationKit, Foundation, ...

La plataforma Mac OS X

Mac OS X es un sistema basado en UNIX con las siguientes capas:

- Aqua
- Ambientes de desarrollo: Cocoa, Java, Carbon, Classic.
- Sistema Gráfico: Quartz, OpenGL, QuickTime
- Darwin

En Mac OS X se puede desarrollar con C, C++, Java, **Objective C**, Fortran, Perl, . . . ,

Mac OS X - Un poco de historia...

- Steve Jobs funda NeXT Inc. (1986)
- NeXTSTEP: NeXT Computer, SARC, PA-RISC, Intel (1989-1996)
- OpenStep: API orientado a objetos para un SO orientado a objetos desarrollado por NeXT y Sun (UNIX basado en Mach, Solaris y Windows NT)
- Se inicia el desarrollo de GNUStep (1994)
- OPENSTEP: Implantación de OpenStep por NeXT (1997)
- Mac OS X (2001)...