



# 이 책에 대하여

## 1.1 이 책을 읽고 있는 이유가 무엇인가?

---

얼핏 보면 프로그래밍 책의 첫 문장이 약간 이상하게 느껴질 것이다. 만약 이 책이 자바 스크립트나 PHP에 대한 책이었다면, 여러분이 웹사이트나 웹 애플리케이션 같은 것들을 개발할 계획을 가지고 있다고 확실히 예상할 수 있었을 것이다.

마찬가지로, 이 책이 비주얼 베이직에 대한 책이었다면 여러분이 윈도우즈 애플리케이션을 개발할 것이라 장담할 수가 있다. 또한 이러한 질문을 몇 년 전에 했었다면, 애플의 맥 OS X 운영체제에서 실행되는 어떤 소프트웨어를 개발하기 위해서 오브젝티브-C를 배우려고 한다는 가정을 자신 있게 했을 것이다. 하지만 요즘에는 아이폰이나 아이패드에서 실행되는 애플리케이션을 개발하려고 하는 쪽이 더 많아졌다.

어쨌든, 아이폰과 아이패드는 iOS라고 불리는 맥 OS X의 특별한 버전을 사용한다. 이 운영체제를 위하여 선택된 프로그래밍 언어가 오브젝티브-C라는 점을 고려하면, iOS 애플리케이션을 개발하기 전에 오브젝티브-C를 가지고 어떻게 프로그래밍하는지를 먼저 배워야 한다는 점은 그렇게 놀랄 일이 아니다.

이 책의 목표는 따라하기 쉬운 방식과 풍부한 예제들, 그리고 이전에 오브젝티브-C를 사용해본 적이 없는 사람들도 할 수 있도록 오브젝티브-C 프로그래밍에 필요한 기술을

가르치는 것이다. 이 책은 변수와 반복문, 그리고 흐름 제어와 같은 오브젝티브-C의 기본적인 내용들을 담고 있다 또한 이 책은 파일과 메모리, 그리고 오브젝티브-C Foundation 프레임워크를 이용하는 객체지향 프로그래밍에 대한 설명도 포함하고 있다.

C, C++, C#, 또는 자바와 같은 프로그래밍 언어로 개발을 해본 사람들은 오브젝티브-C가 매우 비슷하다는 것을 발견하게 될 것이다. 하지만 오브젝티브-C만의 독특한 문법들도 있다. 따라서 다른 언어로 개발을 해본 개발자라 할지라도, 오브젝티브-C를 사용하여 제대로 된 개발 프로젝트를 하기 위해서는 점점 유명해지고 있는 이 프로그래밍 언어를 익히는 데 시간이 걸릴 것이다.

필자는 여러분이 어떤 경력을 가지고 있고 어떤 프로그래밍 언어를 알고 있는지와는 상관없이 오브젝티브-C를 배우는 데 가능한 많은 도움을 줄 수 있도록 이 책을 만드는 데 노력을 기울였음을 먼저 밝힌다.

## 1.2 지원되는 플랫폼

---

이 책은 맥 OS X와 iOS에 대해 이야기를 하겠지만, 중요한 점은 오브젝티브-C가 애플의 운영체제들에만 국한되지 않는다는 것이다. 사실, 오브젝티브-C는 오픈 소스 GNUstep 환경으로 된 리눅스, NetBSD, OpenBSD, FreeBSD, 솔라리스, 그리고 윈도우즈를 포함한 여러 플랫폼들에서도 사용할 수가 있다. 이 말은 GNUstep을 지원하는 플랫폼을 사용하는 모든 사람들은 오브젝티브-C를 무료로 사용할 수 있다는 의미다. 물론, 여러분의 궁극적인 목표가 iOS용 개발을 하는 것이라면 언젠가는 인텔 기반의 맥 컴퓨터가 있어야 할 것이다.

맥 OS X를 사용하여 오브젝티브-C를 배운다면 애플의 Xcode 개발환경을 사용할 수 있다는 게 큰 장점이 될 것이다. 이 책의 앞쪽에서는 Xcode에 대해 언급하지만, 대부분의 내용에서는 가능한 플랫폼에 독립적하도록 의도하였다.