

OC_4

OC字符串和数值

使用苹果帮助文档

Inherits from 继承关系。
Conforms to 遵循什么协议。
Framework 属于哪个框架。
Availability 什么时候可用的。
Declared in 声明在什么头文件里。
Related documents 相关文档。
Sample code 示例代码。

NSString 不可变字符串

NSMutableString 可变字符串

实现基本数据类型与OC对象类型的相互转化

数值类

基本数据类型(int,float等)转化为NSNumber

NSNumber

NSNumber转化为基本数据类型(int,float等)

- int类型转化为NSNumber类型的对象
- + (NSNumber *) numberWithInt:(int) value;
- float类型转化为NSNumber类型的对象
- + (NSNumber *) numberWithFloat:(float) value;
- char类型转化为NSNumber类型的对象
- + (NSNumber *) numberWithChar:(char) value;

- NSNumber类型对象转化为int类型的数据
- @property (readonly) int intValue;
- NSNumber类型对象转化为float类型的数据
- @property (readonly) float floatValue;
- NSNumber类型对象转化为char类型的数据
- @property (readonly) char charValue;

结构体和对象类型的互转

结构体(NSRange等)转换为NSNumber

NSNumber

NSNumber转换为结构体(NSRange)等

- NSRange类型转换为NSNumber类型的对象
- + (NSNumber *) valueWithRange:(NSRange) range;

CGPoint, NSRect, NSSize, CGSize, CGPoint, CGRect结构体类型转换为NSNumber类型的对象, 使用方法同上, 用法略!

- 注: CGSize, CGPoint, CGRect是UI中使用的结构体类型。

- NSNumber类型转换为NSRange类型的结构体变量
- @property (readonly) NSRange rangeValue;

NSNumber结构体类型转换为CGPoint, NSRect, NSSize, CGSize, CGPoint, CGRect类型的结构体变量, 使用方法同上, 用法略!

总结

1. 可变对象通常是不可改变对象的子类, 包含父类所有的方法, 并且具有对原对象的增加, 删除, 修改功能
****不可变字符串的修改方法有返回值. 可变字符串的修改方法没有返回值
2. 可变对象的增加, 删除, 修改都是对自身对象的操作. 不可改变对象的, 增加, 删除, 修改都会生成新的对象, 原对象不变
3. NSNumber, NSNumberValue主要是为了完成基本数据类型, 结构体和对象的相互转换,