

协议



协议

- 协议：方法、属性或一段功能的蓝本（预定义），类似于Java中的接口，c++中的纯虚类
- 协议可被类、结构体和枚举遵守并实现
- 任何满足协议的“需求”类型，被称为“遵从”该协议
- 属性协议：
可以指定要求实现getter或getter+setter，属性必须定义为变量，协议中的属性必须跟{get}或者{get set}



协议

- 方法协议

(1) 定义时没有花括号执行体，可以通过协议将方法分解为更小的组合

(2) 类型方法协议：前缀只能是**static**

(3) 实例方法协议，协议名称一般可以用形容词，用来描述协议能做什么



协议

- 枚举的协议
- 协议作为类型使用：可用于参数类型/返回类型，变量/常量/属性，集合类型中的元素类型
- 协议作为代理使用：代理是一种常用的设计模式，可以让类或结构体把一部分职责，指派给非同类的实例去承担
- 协议扩展，给已有的类添加协议，可为系统类添加，用 **extension**



作业1

- 将String类进行协议扩展，增加一个统计字符串中阿拉伯数字数量的方法。
- 作业本周日之前提交至计算机学院专业实验室网站，提交到《ios应用开发技术》课程的实验成果里

