Conectar Swift con SQLite

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

- Aprender ejercicios prácticos de programación con swift.
- Conocer las principales características del lenguaje Swift para dispositivos móviles con una serie de ejemplos recursos que muestran la facilidad de las herramientas de desarrollo.
- Aprender a compilar información con X-Code
- Conocer la compilación y ejecución de programas con XCode y Swift
- Aprender a crear videojuegos con diferentes herramientas para los dispositivos móviles.
- Aplicar a nuestras aplicaciones la integración con las diferentes Redes Sociales más comunes del momento.
- Conocer los tipos para colecciones de datos.
- Conocer el concepto PDOO.
- Aprender la búsqueda de clases y métodos en Swift.
- Aprender a crear una base de datos SQLite.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

Conociendo el entorno
Compilando con LLVM
- Xcode
- Errores en LLVM: Fix-it
Compilación y ejecución de programas

- Creando un nuevo proyecto
- Explorando Xcode
- Compilando y ejecutando
- Control de errores
- Nuestra primera aplicación
- Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

Introducción a Swift
Aprendiendo con la práctica
Variables
- El punto y coma
- Nomenclatura de las variables
- Declarando variables en Swift
Tipos de datos
- Variables numéricas
- Cadenas de caracteres
- Tipos de datos en Swift
- Valores opcionales
- Valores obligatorios
Operadores
- El operador de incremento/decremento unitario
- Los paréntesis
- División
- División entera: módulo
omentarios
- Hacer un comentario en Swift
- ¿Por qué un comentario?
Funciones
- La función main()
- Nuestra primera función en Swift
- Pasando argumentos a las funciones
- Devolviendo valores
- Variables protegidas
- Cambiando el valor de un argumento
- Mostrando en pantalla con Swift
Sentencias condicionales
- La sentencia if/else

- Operadores de comparación
- Concatenando sentencias condicionales

Estructuras de repetición

- Introducción a las estructuras de repetición en Swift
- Esctructuras for
- Estructuras while

Ejercicios prácticos de programación con Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

Tipos para colecciones de datos

- Arrays en Swift
- Diccionarios en Swift

Introducción a la PDOO

- Clases y objetos
- Creando nuestra primera clase en Swift

Búsqueda de clases y métodos en Swift

- Buscando métodos
- Clases y objetos en Interface Builder
- Interoperabilidad
- Kits

Gestión de Memoria

- Automatic Referente Counting en Swift

Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA BASE DE DATOS SQLITE

Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
Configurando el entorno
Añadiendo datos a nuestra aplicación
Listando los datos de nuestra aplicación
Añadiendo una vista de detalles
Eliminando datos de nuestra aplicación