

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Swift e Interface Builder en XCode

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.
- Conocer los elementos gráficos básicos.
- Aprender a realizar ejercicios sobre componentes gráficos básicos.
- Aprender a crear etiquetas personalizables con UIFont.
- Conocer los elementos gráficos avanzados.
- Aprender a realizar ejercicios sobre los componentes gráficos avanzados.
- Conocer los elementos gráficos básicos.
- Aprender a realizar ejercicios sobre componentes gráficos básicos.
- Aprender a crear etiquetas personalizables con UIFont.
- Conocer los elementos gráficos avanzados.
- Aprender a realizar ejercicios sobre los componentes gráficos avanzados.

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

Comentarios

- Hacer un comentario en Swift
- ¿Por qué un comentario?

Funciones

- La función main()
- Nuestra primera función en Swift

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



- 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
- Estructuras 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. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

Recordando el entorno

UILabel

UIButton

UITextField

Uniéndolo todo



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Etiquetas personalizables con UIFont
Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

UITableView

Otros elementos

- UISwitch
- UISlider
- UISegmentedControl

Uniéndolo todo

Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados