

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



# Curso Online de Creación de Juegos para Móviles, IOS

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

- Programar aplicaciones para iPhone, iPad y Mac.
- Aplicar a nuestras aplicaciones la integración con las diferentes Redes Sociales más comunes del momento.
- Aprender a crear Videojuegos con diferentes herramientas para los dispositivos móviles.

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

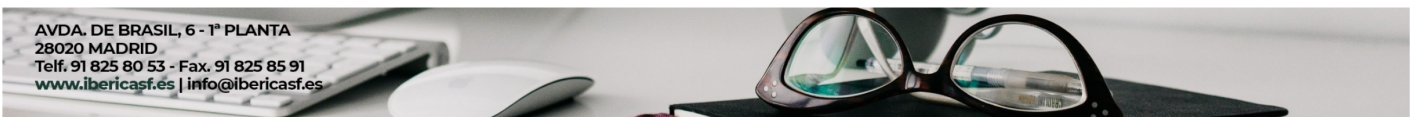
- Compilando y ejecutando

- Control de errores

- Nuestra primera aplicación

- Depurando

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## 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
- Pasando argumentos a las funciones
- Devolviendo valores
- Variables protegidas
- Cambiando el valor de un argumento
- Mostrando en pantalla con Swift

#### Sentencias condicionales

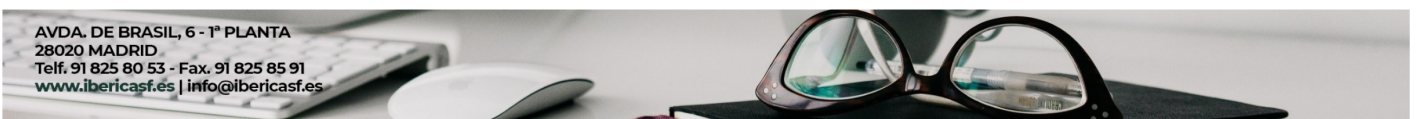
- La sentencia if/else
- Operadores de comparación
- Concatenando sentencias condicionales

#### Estructuras de repetición

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

#### Ejercicios prácticos de programación con Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA BASE DE DATOS SQLITE



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## 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

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

Trabajando con Facebook desde Swift

- Características de Facebook Connect

- Implementando Facebook Connect en una aplicación

Trabajando con Twitter desde Swift

- Características de la API de Twitter

- Enviando un tweet desde Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

### Cocos2D

- Estructura de una aplicación con Cocos2D

- Configurando el entorno para Cocos2D

- Nuestra primera aplicación con Cocos2D

El motor de física Chipmunk2D

- Estructura de una aplicación con Chipmunk2D

Recursos de interés para el desarrollo de videojuegos