

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