

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Especialista TIC en Programación de Aplicaciones para Iphone, Ipad y Mac

Modalidad:

e-learning con una duración 60 horas

Objetivos:

- Programar aplicaciones para iPhone, iPad y Mac.
- Aprender sobre el lenguaje Objective-C y algunas clases del Foundation Framework.
- Conocer las principales características del entorno de programación para dispositivos móviles con una serie de ejemplos recursos que muestran la facilidad de las herramientas de desarrollo.
- Crear Base de Datos Sqlite para poder aplicarlas tanto en aplicaciones Android como en iPhone.
- 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



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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
- 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



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Conociendo UIWebView
Mandando Emails con MFMailComposeViewController
Capturando imágenes desde la galería
Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard
Ejercicios de componentes y tareas avanzadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

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

TEMA 8. 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 9. 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