

INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APPS PARA iPhone CON SWIFT 4



Nuestro Curso

Aprende a como integrar todos los elementos de interfaz de iOS que ya conoces, como botones, switches, pickers, barras de herramientas y sliders. En este curso, conocerás una amplia selección de patrones de diseño, desde la vista más simple, hasta las muestras de información más complejas.

Con base un esquema de aprender haciendo, este curso es una guía excelente en la creación de aplicaciones para iOS para cualquier tipo de programador.

El curso inicia desde lo más básico guiándote por el proceso de instalar Xcode y el iOS SDK, y te lleva de la mano a la creación de tu primera aplicación móvil.

La creación de tablas será un objetivo del curso, así como el almacenamiento de datos en el sistema iOS. Aprenderás a como crear, cargar y trabajar con playgrounds a manera que avanzas en la concepción del lenguaje Swift. Aprenderás a cómo almacenar y recuperar datos usando una variedad de mecanismos de persistencia como Core Data y SQL Lite

Este curso es un recurso excelente que cubre la información básica que necesitas para iniciar rápidamente a crear y ejecutar tus aplicaciones iOS.

Que aprenderás:

- Conocerás sobre la persistencia y por qué es importante
- Construir interfaces de usuario llamativas y elegantes
- Mostrar datos en Vistas de Tablas
- Trabajar con casi todos los controles conocidos en iOS

Duración:

4 días

Este curso está dirigido a:

- Desarrolladores que deseen iniciar en el desarrollo de aplicación móviles para iOS
- Toda persona en general que desee conocer las bases del desarrollo para iPhone y iPad

Temario Detallado del Curso

Módulo 1: Conociendo el entorno iOS

- Nuestro Curso
- ¿Qué necesitarás?
- Iniciando

Módulo 2: Escribiendo tu primera App

- Creando el Proyecto Hola Mundo
- Introducción al Xcode Interface Builder
- Agregando los toques finales
- Explorando la ventana de lanzamiento
- Ejecutando la Aplicación en un Dispositivo

Módulo 3: Interacción de Usuario Básicas

- Entendiendo el paradigma MVC
- Creando la Aplicación ButtonFun
- Entendiendo el ViewController
- Examinando el delegado de la Aplicación

Módulo 4: Agregando interacción de nivel intermedio

- Entendiendo los controles Activos, Estáticos y Pasivos
- Creando la Aplicación ControlFun
- Implementando UIImageView y TextFields

Módulo 5: Trabajando con las Rotaciones del Dispositivo

- Entendiendo la mecánica de la rotación
- Creando el Proyecto Orientación
- Creando el Proyecto Layout
- Creando Layouts adaptativos

Módulo 6: Creando una aplicación Multivista

- Tipos comunes de aplicaciones Multivista
- La arquitectura de una aplicación Mutivista
- Creando la aplicación View Switcher

Módulo 7: Usando Tab Bars y Pickers

- La aplicación Pickers
- Delegados y Fuentes de Datos
- Creando la aplicación Pickers
- Creando el Picker Componente Simple
- Creando el Picker Multiple Componente
- Creando un juego sencillo con un Picker Personalizado

Módulo 8: Introducción a las Vistas con Tablas

- Conceptos básicos
- Implementando una tabla simple
- Personalizando las celdas
- Implementando al Aplicación de Tabla Personalizada
- Usando secciones agrupadas e indexadas

Módulo 9: Agregando Navegación a las Tablas

- Conceptos Básicos
- Fuentes: Un navegador simple de fuentes
- Creando el Controlador de Tamaño de fuentes

Módulo 10: vistas de Colecciones

- Creando el proyecto DialogViewer

Capítulo 11: Vistas Divididas and Popovers para iPad

- Aplicaciones Maestro-Detalle con UISplitViewController

Capítulo 12: Personalización de Apps

- Explorando los ajustes
- Creando la aplicación Control de Puente

Capítulo 13: Persistencia: Salvando datos entre inicios de aplicación

- El Sandbox de tu aplicación
- Estrategias de Salvado de Archivos
- Usando Listas de Propiedades
- Almacenando Objetos Modelo
- Creando una aplicación con SQLite3
- Usando CoreData

Capítulo 14: Gráficos y Dibujos

- Quartz 2D
- El mecanismo Quartz2D para dibujar
- La aplicación Quartz2D