

# 강의 계획서

완성

앱 개발

부트캠프



양조장

www.appbrewery.

공동

## IOS / XCODE인터페이스빌더

- 새 Xcode 프로젝트를 설정하는 방법.
- Interface Builder를 사용하여 앱의 모양을 디자인하고 만드는 방법입니다.
- Xcode에서 길을 찾는 방법.
- 다양한 UI 요소의 크기를 조정하고 정렬하는 방법입니다.
- Xcode 프로젝트에 사용자 지정 이미지 자산을 추가하는 방법.
- 앱 아이콘을 만들고 모든 해상도에 맞게 크기를 조정하는 방법.
- iOS 시뮬레이터에서 앱을 실행하고 물리적 장치에 사이드로드하는 방법.

## 소개 개발

GitHub에서 프로젝트를 복제하는 방법을 배웁니다.

IBActions 및 IBOutlets를 통해 코드와 디자인을 연결합니다.

UIButton을 통해 사용자 상호 작용을 감지하는 방법을 배웁니다.

Swift 변수, 상수 및 컬렉션 유형을 이해하고 사용합니다.

Swift에서 인쇄 및 주석 달기에 대해 알아보십시오.

신속 및 범위 연산자의 무작위화에 대해 알아보세요.

코드에서 이미지 리터럴을 사용하는 방법을 배웁니다.

Swift Playgrounds 사용법을 배웁니다.

데이터 유형 시스템과 Strings, Ints 및 Doubles와 같은 기본 데이터 유형을 이해합니다.

## IOSAUTOLAYOUTANDSETTING

### 제약

- 제약 조건을 추가하고 자동 레이아웃이 작동하는 방식을 이해하는 방법.
- UI 요소를 고정하고 정렬하는 방법.
- 고급 레이아웃을 구성하기 위해 컨테이너를 만드는 방법.
- 자동 레이아웃 오류를 디버깅하는 방법.
- 자동 레이아웃의 전제 조건을 이해합니다.
- 스택 보기를 사용하여 UI를 쉽게 레이아웃하는 방법.

## 애플을 읽고 선적 서류 비치

- Apple 설명서에 대한 이해를 통해 AVFoundation 및 AVAudioPlayer를 사용하여 사운드를 재생하는 방법을 알아보세요.
- Swift 함수를 사용하고 입력 매개변수와 반환 유형을 이해하는 방법.
- try 및 catch를 사용한 오류 처리.
- 코드 리팩토링.
- 코드 오류에 대한 기본 디버깅.

# 강의 계획서

완성

앱 개발

부트캠프



양조장

www.appbrewery.

공동

## CONTROLFLOWANDOPTIONALS

- Swift Optionals의 필요성과 사용 사례를 이해하십시오.
- IF-ELSE 및 Switch 문을 사용하여 코드 실행 흐름을 제어하는 방법.
- Swift 사전에 대해 알아보세요.
- UIProgressView를 사용하여 애니메이션 진행률 표시줄을 만드는 방법을 배웁니다.
- 문서를 사용하여 Swift에서 Timer 객체를 사용하는 방법을 알아보세요.

## IOS디자인패턴샌드 HE 모델 - 보기 - 컨트롤러( MVC )

- 디자인 패턴이란 무엇이며 프로그래밍에서 어떻게 사용됩니까?
- 앱 개발을 위해 Model-View-Controller 또는 MVC 패턴을 사용하는 방법.
- 2D 배열에 대해 알아보십시오.
- Swift 구조 및 사용자 정의 유형 생성에 대해 알아보세요.
- 구조체 초기화에 대해 알아보세요.
- 속성과 메서드, 그리고 함수와 메서드의 차이점에 대해 알아보십시오.
- 불변성과 mutating 키워드에 대해 알아보세요.

## 다중 - 화면 응용 프로그램

- Swift 클래스에 대해 알아보세요.
- 객체 지향 프로그래밍과 상속에 대해 알아보세요.
- 구조와 클래스의 차이점을 배우고 각각을 사용할 때.
- UISlider 사용법을 배웁니다.
- 사용자 정의 UIViewController 클래스 만들기.
- Interface Builder 없이 완전히 프로그래밍 방식으로 UI를 생성합니다.
- Segues를 사용하여 다중 화면 앱을 빌드하는 방법.
- Optional Binding, Optional Chaining 및 Nil Coalescing Operator를 포함하여 Swift Optional을 처리하는 고급 방법.
- 색상 리터럴에 대해 알아보십시오.

## 네트워킹 , APISANDJSON 파싱

- 공개 API를 사용하여 인터넷에서 실시간 데이터를 가져오는 방법.
- 네트워킹에 대해 배우고 기본 URLSession 객체를 사용하여 서버에 HTTP 요청을 만듭니다.
- 디코딩 가능한 프로토콜 및 기본 JSONDecoder를 사용하여 JSON 형식 데이터를 구문 분석하는 방법에 대해 알아보십시오.

# 강의 계획서

완성

앱 개발

부트캠프



양조장

www.appbrewer.y.

공동

- 다크 모드 차별화된 자산을 만들고 사용하는 방법을 배웁니다. 벡터 자산.
- UITextField를 사용하여 키보드 입력을 받는 방법을 배웁니다.
- Swift 프로토콜에 대해 알아보기
- 프로토콜을 사용한 위임 디자인 패턴에 대해 알아보세요.
- Swift 확장에 대해 알아보세요.
- Swift 계산 속성을 사용하는 방법을 배웁니다.
- 완료 핸들러와 Swift 클로저를 이해하십시오.
- 장치 GPS 데이터를 활용하기 위한 핵심 위치에 대해 알아보세요.

## 스위프트이 , 결합 및 촉매

- SwiftUI가 무엇이며 UIKit과 어떻게 다른지 이해하십시오.
- 프로그래밍 방식으로 사용자 인터페이스를 생성하기 위해 선언적 SwiftUI 코드를 작성하는 방법을 배웁니다.
- SwiftUI Text, Button, Image, HStack, VStack, ZStack, List, Color 및 NavigationView 구성 요소를 사용하여 사용자 인터페이스를 구축하는 방법을 배웁니다.
- 미리보기 창과 실시간 미리보기를 사용하는 방법을 배웁니다.
- 개체 라이브러리를 사용하여 UI 요소를 코드로 전환합니다.
- SwiftUI 수정자를 이해하고 사용하여 수정 방법을 SwiftUI 구성 요소에 연결합니다.
- SwiftUI 구성 요소에 사용자 정의 기능을 추가하려면 SwiftUI 클로저 구문을 이해하십시오.
- 명령 코드와 선언 코드의 차이점을 참조하십시오.
- @State 속성 수정자를 사용하여 상태를 관리합니다.
- 더 복잡한 상태 관리를 허용하는 Combine 프레임워크의 @Published 속성 수정자에 대해 알아보세요.
- ObservableObject 프로토콜을 사용하여 복잡한 앱 상태를 관리합니다.
- UIViewRepresentable 프로토콜을 사용하여 SwiftUI 앱에 UIKit 구성 요소를 통합하는 방법을 배웁니다.
- 프로젝트 Catalyst를 활용하여 iOS 앱이 Mac 앱으로 바뀌는 것을 확인하십시오.

## THECOMMANDLINEANDTERMINAL

- Unix 터미널에서 기본 bash 명령을 사용하는 방법.
- 그래픽 사용자 인터페이스 없이 파일과 폴더를 조작하는 방법.
- 명령줄을 사용하여 컴퓨터에 다운로드하고 설치하는 방법.

## GITGITHUBANDVERSIONCONTROL

- 버전 관리 및 협업을 위해 git 사용
- Git 포크, 분기 및 복제
- GitHub를 원격 저장소로 사용
- git으로 변경 사항 확인 및 롤백
- Xcode와 함께 git 및 GitHub 사용

# 강의 계획서

완성

앱 개발

부트캠프



양조장

www.appbrewery.

공동

## 클라우드 기반 백엔드

( 파이어베이스 ) , 사용자 인증  
AND테이블뷰

- 앱에 타사 라이브러리를 통합하는 방법.
- Firebase를 사용하여 클라우드에 데이터를 저장하는 방법.
- Firebase 데이터베이스를 쿼리하는 방법입니다.
- 사용자 인증에 Firebase를 사용하는 방법.
- UITableView로 작업하는 방법.
- 테이블 보기에서 사용자 지정 셀을 사용하는 방법.
- 탐색 컨트롤러에 뷰 컨트롤러를 포함하고 탐색 스택을 이해하는 방법.
- 탐색용 Segues를 만드는 방법.
- 기본 디자인 구성 요소를 수정하기 위해 사용자 지정 .xib 파일을 만드는 방법.
- Grand Central Dispatch를 사용하여 비동기 작업을 대기열에 넣습니다.

## 지속 스토리지 솔루션

- UserDefaults 및 plists를 사용하는 방법
- Codable Protocol을 사용하여 파일에 저장하는 방법
- 관계형 데이터 관리를 위해 Core Data를 사용하는 방법
- Realm을 최신 데이터베이스 솔루션으로 사용하는 방법

## IN - 앱 구매및애플

스토어기타피

- Apple StoreKit API를 앱에 통합하는 방법
- 한번만 충전하는 방법과 구독료 결제 방법
- Sandbox 계정을 사용하여 테스트하는 방법

## 기계학습고니오스

COREMLANDCREATEML

- 기계 학습 소개 CoreML - 이미지 인식을 위해 사
- 전 훈련된 기계 학습 모델 사용 지능형 iOS 앱에 IBM Watson Bluemix 및 Carthage 사용 Advanced CoreML - 모델을 Caffe에서 MLModel로 변환
- CreateML - 고유한 이미지 인식 모델 만들기 Advanced CreateML - Twitter 만들 기 CreateML의 자연어 처리(NLP) 도구를 사용하는 감정 분석 기계 학습 모델.
- 
- 
-

# 강의 계획서

완성

앱 개발

부트캠프



양조장

www.appbrewery.com

공동

## 증강 현실ONIOS 및 아르킷

- 증강 현실, ARKit 및 SceneKit 소개
- AR에서 3D 개체 및 텍스트 만들기
- AR의 애니메이션
- 평면 감지
- AR에서 실제 거리 측정
- AR의 이미지 인식 및 추적
- 추적된 이미지에 3D 모델 렌더링
- 실제 추적 이미지에서 비디오 재생

## 퍼블리싱TO THE APP STORE

- App Store Connect에 익숙해지기
- 앱 목록을 작성하는 방법
- 애플 테스트플라이트
- 검토를 위해 앱 제출

## 모바일 앱 디자인

- 색상 이론 타이포그래피
- 피 모바일 사용자 인터페이스
- 터페이스(UI) 디자인 기초 모바일 사용자 경험(UX) 디자인 기초 iOS 대
- Android 디자인 차이점 Sketch, Marvel을 사용하여 앱 목업 디자인하는
- 방법 디자인 리소스
- 
- 

## 모바일 앱 마케팅

- 아이디어 검증 및 MVP 앱 수익화 모델
- 앱 스토어 목록 최적화 앱 다운로드
- 앱을 위한 그로스 해킹 기술 앱에 대한 언론 보도
- 앱을 얻는 방법 앱 스토어에 앱을 추천하는 방법 앱 스토어 최적화(ASO)
- 앱 스토어 검색 순위 지정 방법 엔진 유료 광고를 사용하여 더 많은 고객
- 고객을 확보하는 방법 앱 스토어 평점 및 리뷰 개선 앱 분석 앱 마케팅을
- 위한 블랙햇 vs. 화이트햇 기술 앱 쇼케이스 웹 사이트 구축 방법

- 
- 
- 
- 
-