

## **Aprende a programar Apps para iPhone**

Curso de desarrollo de Apps para iPhone

### QUÉ HAY QUE PREPARAR ANTES DE LA PRIMERA CLASE

He considerado muy interesante la idea de utilizar pequeñas aplicaciones ya creadas, con la idea de que hagan de hilo conductor mientras abordamos los temas clave del temario. Durante el desarrollo del curso y queriendo seguir con este criterio me he topado con la página web de EFECTO/APPLE y en ella he encontrado exactamente la manera perfecta de implementar dicha idea. En la página web de EFECTO/APPLE, por 9,99€ podéis descargar dos libros que utilizaremos como material para el curso. Ambos libros son en formato PDF. El primero es una guía rápida de Swift3 y el segundo, 10 Apps que nos vienen perfectas para recorrer todo el temario del curso. Además en esta web hay muchos tutoriales gratuitos a los que podéis acceder en todo momento y a los que haremos referencia durante el curso. La unión entre este fantástico contenido y las clases presenciales os va a proporcionar muchas herramientas para que este curso sea realmente una gran oportunidad.

La documentación que proporciona EFECTO/APPLE es un material que podréis utilizar siempre como guía de referencia y que seguramente os acompañará durante el desarrollo de vuestras 10 primeras Apps, por lo que es una inversión muy rentable.

<https://www.efectoapple.com/oferta-2x1-ebooks/>

Una vez hecha la compra de los dos libros, a través del siguiente enlace hay que descargar el .zip con el código de las 10 Apps.

<https://www.efectoapple.com/top-ten/>

A continuación del presente PDF, en la ventana del intranet, hay un archivo de favoritos de Safari que deberéis descargar y agregar a vuestro Safari. En él, figuran páginas web de soporte, así como documentación que usaremos durante el curso.

Tener siempre disponible en el portátil, los dos PDF's de los libros, así como la carpeta con las 10Apps.

A continuación se citan los ítems a estudiar del libro de Swift antes de la primera clase del curso. Conociéndolos tendrás más que suficiente para programar el 99% de las Apps que desees desarrollar, el resto de instrucciones lo requerirás en ocasiones puntuales, te servirá para llegar de un plumazo donde querías llegar y no sabías cómo, además de simplificar tu código o hacerlo más eficiente.

Quizás la lista te pueda parecer larga y el trabajo previo recomendado excesivo, pero créeme, si eres habitual en programación y teniendo en cuenta que la sintaxis de Swift es muy reconocible y común a muchos lenguajes de programación, lo que te propongo es algo que en dos horas lo tendrás hecho!

Es obligatorio hacer esta tarea previamente.

## Swift 3 y 4.

### **Variables y constantes**

- Inferencia de tipo
- Typealias

### **Control de flujo**

- If
- If-else
- Switch

### **Bucles**

- For-in
- While
- Repeat-While

# DissenyDeés

## Colecciones

- Array

## Funciones

## Opcionales

## Clases

Los siguientes ítems son opcionales.

- **Structs**
- **Enumeraciones**
- **Extensiones**
- **Protocolos**
- **Genéricos**

Aquí os dejo un enlace con un contenido que es interesante que vayáis leyendo mientras empezáis con las primeras clases:

<https://www.efectoapple.com/10-herramientas-desarrollo-ios/>

Dos recomendaciones a tener en cuenta durante la lectura de los manuales.

1. Pasar de puntillas cualquier mención a Objective-C ya que se trata del lenguaje anteriormente usado por Apple y porque existen conversores gratuitos online de Objective-C a Swift, (<https://swiftify.com/>) que hacen totalmente innecesario aprenderlo.
2. En caso de querer practicar con tu primer código en Swift, Playground es un tipo de proyecto en Xcode que permite probar código. Xcode es el IDE de Apple para el desarrollo de Apps. Recordar instalar y actualizar Xcode (desde la Apple Store) a su última versión.

TUTORIAL Para acceder al Playground desde Xcode:

<https://www.youtube.com/watch?v=vxPRaScrYlw>

# DissenyDeés

## LO QUE HAREMOS EN LA PRIMERA CLASE

-> Haremos un pequeño repaso a los aspectos más importantes de Swift así como de las dudas que hayan podido surgir durante el estudio previo.

-> Hablaremos de:

- La estructura necesaria para el desarrollo de Apps: iOS, Swift, Objective C y Xcode.
- El archivo de Favoritos de Safari proporcionado al inicio del curso con las siguientes páginas web de soporte:

### **Apple Developer Documentation.**

Página oficial de Apple con toda la documentación para desarrolladores.

<https://developer.apple.com/documentation/>

### **Tutoriales de EFECTO/APPLE.**

Página web con multitud de tutoriales y manuales.

<https://www.efectoapple.com/tutoriales/>

### **StackOverflow.**

Foro de soporte a desarrolladores.

<https://stackoverflow.com>

### **iTunes Connect.**

Página oficial de Apple para la gestión de Apps.

<https://itunesconnect.apple.com/login>

### **Swiftify.**

Conversor de Objective-C a Swift4 y 4.

<https://swiftify.com/>

# DissenyDeés

## Sketch.

Software de diseño de mockups.

<https://www.sketchapp.com>

- La entrega de un archivo .zip con multitud de pequeñas soluciones ya implementadas.

-> Recordaremos algunos buenos hábitos en programación y el software Sketch como opción a la creación de Mockups.

Pequeño y práctico tutorial sobre Sketch:

<https://www.efectoapple.com/introduccion-al-programa-de-diseno-sketch/>

-> Comentaremos qué es iTunes Connect, la cuota anual de desarrollador y la Apple Store.

-> y finalmente dedicaremos 2h a entrar a tope con Xcode utilizando el siguiente enlace como referencia.

DOC:

<https://www.efectoapple.com/introduccion-los-storyboards-parte-1/>

VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=UWueoljZ1mY&t=292s>

Acordaros de traer libreta y bolígrafo, las notas que toméis durante el curso os servirán de nexo entre la documentación proporcionada y las clases.

Esto acaba de empezar!