

Aprende a programar Apps para iPhone

Curso de desarrollo de Apps para iPhone

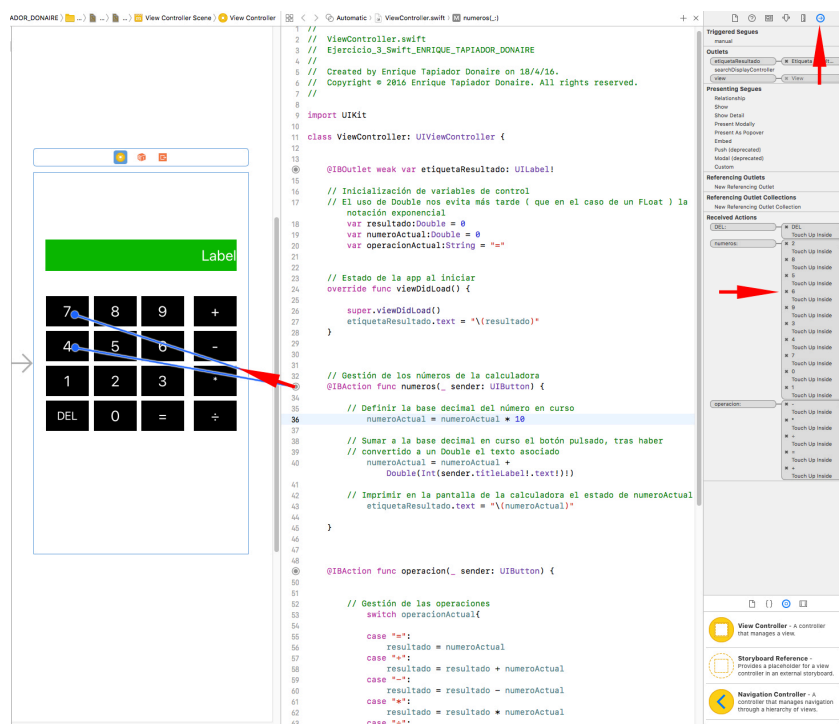
COSAS A PREPARAR ANTES DE LA PRÓXIMA CLASE

->He colgado los ejercicios que hicimos el otro día en clase. Recordar que los archivos a ejecutar son aquellos con extensión .xcodeproj.

Os recomiendo que juguéis con el código y pongáis a prueba vuestras habilidades como programadores utilizando estos ejercicios como base y desarrollando nuevos retos inventados por vosotros que os empujen a tener que buscar cómo resolverlos.

->He colgado el proyecto de la calculadora. La idea es que lo miréis y tratéis de entenderlo. Os animo a hacer vuestro propio código.

Como recordaréis, nos quedó pendiente explicar cómo enlazar varios botones a un mismo @IBAction func. Pues la dinámica es sencilla. Desde el botón del @IBAction func, manteniendo pulsada la tecla ctrl, arrastraréis hasta el botón en cuestión y así con el resto de botones. Podréis ver en el inspector de atributos a la derecha (habiendo seleccionado el viewcontroller previamente) cómo los botones se van añadiendo conforme los vais incorporando al viewcontroller.



DissenyDeés

->Repasar brevemente el uso de las clases en Swift, ya que haremos un ejercicio relacionado con ellas.

->Para aquellos que todavía no lo habéis hecho, os recomiendo que miréis el siguiente video sobre autolayout y constrains, ya que será tema para la próxima clase.

VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=m4YS8WdnSW0>

DOC:

<http://www.efectoapple.com/introduccion-a-auto-layout-parte-i/>

LO QUE HAREMOS EN CLASE

-> Solución y comentado del ejercicio de la calculadora.

-> Ejercicio propuesto sobre el uso de clases.

-> Lanzaremos un par o tres de elementos interesantes de la biblioteca de objetos al storyboard para familiarizarnos con su configuración y el acceso a sus propiedades y métodos.

-> Introducción al autolayout y el uso de las constrains.

-> Comentado sobre el uso de software para la creación de los iconos de las Apps: App icon resizer y del software para acceder al contenido de la base de datos CoreData: SQLPro.

Esta clase será importante, ya que tras familiarizarnos con los objetos de las bibliotecas y el acceso a sus propiedades estaremos preparados para abordar uno de los objetos mas usados e importantes en Xcode, las tablas. Por lo que en las próximas clases entraremos de lleno en tablas y también empezaremos con el uso de los famosos segues y transiciones entre pantallas. A continuación tocaremos la base de datos de Xcode y hasta el final del curso estaremos realizando Apps, a la vez que seguiremos programando en swift.

Recordad que hay que cambiar la clase del 31 de Mayo a otro día de la semana!