



Aprende a programar Apps para iPhone

Curso de desarrollo de Apps para iPhone

COSAS A PREPARAR ANTES DE LA PRÓXIMA CLASE

->He colgado el ejercicio que hicimos el otro día en clase. Me he permitido customizarlo un poco para que podáis comprobar que con un poco de trabajo, la App adquiere un aspecto más amigable. El archivo a ejecutar es: Ejercicio_190418.xcodeproj

->Para aquellos que no pudieron asistir a la clase del 19 o tuvieron que irse antes, les recomiendo que traten de hacer el siguiente ejercicio de Swift en un Playground.

1. Dado un array con 6 valores de tipo float y un decimal (ejemplo: 5.6, 6.7, etc..) crear una función que devuelva el valor promedio.
2. Dada una cadena de caracteres, crear una función que invierta el orden los caracteres de izquierda a derecha.

->Para aquellos que pudieron asistir a toda la clase y se ven con ganas de seguir practicando, les propongo el siguiente proyecto.

1. Diseñar una calculadora con: pantalla para recoger los resultados, 10 teclas del 0 al 9, una tecla con el punto para la coma, una tecla con =, y otras cuatro teclas con + suma, - resta, x multiplicación y / división. En total será una matriz de 4x4 teclas.
2. Una vez colocados en el viewcontroller todos los elementos, crear un archivo calculadora.swift con una clase llamada calculadora, en ella crearemos los @IBOutlet de todos los elementos gráficos.
3. Aquellos que quieran animarse a programar el funcionamiento, adelante!

->Ambos ejercicios los haremos en clase y los comentaremos. Todas las semanas habrá que traer de casa un ejercicio hecho, para ir desarrollando el hábito de programar en Swift y compilar en Xcode.

LO QUE HAREMOS EN CLASE

-> Resolución y comentado de los ejercicios propuestos.

-> Repaso rápido de Xcode, del concepto MVC y los delegados.

DissenyDeés

Tipos de proyectos, actualizaciones de ios y swift en Xcode, storyboard, Bunddle, launchscreen, archivos por defecto en el proyecto, añadir al bundle: (archivos, imágenes, carpetas), carpeta Assets, document outliner, conmutadores de zonas de trabajo, biblioteca de objetos, vinculación de clases con viewcontrollers, inspector de atributos: sección de enlaces: cuidado con los elementos desconectados! , tipos de dispositivos + W;R y zoom, constraints, consola de error, simulador + rotar, build and clean, info.plist: (cámara, librería, orientación, conexión exterior, autorizaciones), importación de frameworks antigua y nueva forma y warnings.

-> Primera introducción a las constraints y el autolayout.

VIDEO:

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

DOC:

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

-> Repaso rápido del contenido del archivo de favoritos.

-> Software para la creación de los iconos de las Apps: App icon resizer y Programa para ver el contenido de la base de datos coredata: SQLPro por SQL Lite.

-> Si sobra tiempo abordaremos la creación de un nuevo proyecto en Xcode, esta vez más ambicioso.

-> Hay que cambiar la clase del 31 de Mayo a otro día de la semana!