



Aprende a programar Apps para iPhone

Curso de desarrollo de Apps para iPhone

PREGUNTAS PREPARATORIAS

- > Habéis podido descargar los libros y los ejercicios?
- > Habéis podido instalar el archivo de Favoritos?
- > Tenéis el portátil los Favoritos, los libros y los ejercicios?
- > Habéis repasado Swift?
- > Habéis mirado el link de las 10 herramientas para el desarrollo de iOS?. Hay dos nuevos links interesantes en la carpeta de Extras, relacionados con explicación de conceptos en programación.
- > Habéis hecho algún Playground y/o mirado el video?
- > Habéis consultado el video y/o la doc de los storyboards?
- > Habéis pensado en vuestras Apps? Comentarlas.

LO QUE HAREMOS EN LA PRIMERA CLASE

- > Hay que cambiar la clase del 31 de Mayo a otro día de la semana!
- > Presentación de las 4 Apps de àGoraCreativa.

Comentar que las utilizaremos de guía para hablar de lo que se debe y no se debe hacer. En un primer acercamiento enseñar funcionamiento y storyboards.

-> Haremos un pequeño repaso a los aspectos más importantes de Swift así como de las dudas que hayan podido surgir durante el estudio previo. Recordar que haremos mientras sea necesario, todas las clases un ejercicio de Swift a modo de recordatorio y para asentar la programación.

-> Haremos el siguiente ejercicio. Pasar a una función dos palabras y devolverlas sumadas habiendo convertido sus caracteres en *. Imprimir en el resultado en la consola de errores. Utilizar opcionales.

DissenyDeés

Sugerir en pizarra: pasar dos variables?->libro de Swift, String->Array, print->google

```
//: My first Playground
import UIKit

func Codify(word1:String, word2:String) -> String{
    let newword = word1 + word2
    var finalword = ""
    for _ in newword {
        finalword = finalword + "*"
    }
    return finalword
}

var cadena1:String?
var cadena2:String?

cadena1 = "the greatest "
cadena2 = "course!"

var result = Codify(word1: cadena1!,word2:cadena2!)
print(result)
```

-> Estará en la próxima edición de los Favoritos de Safari el enlace al libro de Swift en iBooks). Comentar algunos de los enlaces proporcionados en el archivo de Favoritos de Safari. Tener presente que se irá actualizando, es por eso que el archivo tiene nº de Ed.

Apple Developer Documentation.

Página oficial de Apple con toda la documentación para desarrolladores.

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

DissenyDeés

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/>

Sketch.

Software de diseño de mockups.

<https://www.sketchapp.com>

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

-> Hablaremos de La estructura necesaria para el desarrollo de Apps: iOS, Swift, Objective C y Xcode. MVC

-> Recordaremos algunos buenos hábitos en programación y el software Sketch como opción a la creación de Mockups. Hablaremos acerca del sentido de ser de los Mockups. Recordar la existencia del pequeño y práctico tutorial sobre Sketch:

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

DissenyDeés

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

-> Xcode.

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

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

Funciones y conceptos en Xcode.

Tipos de proyectos, actualizaciones de ios y swift en Xcode, storyboard, Bundle, launchscreen, archivos por defecto en el proyecto, añadir al bundle: (archivos, imágenes, carpetas), carpeta Assets, información del viewcontroller, conmutadores de zonas de trabajo, librería, tamaños y propiedades, vinculación de clases con viewcontrollers, 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.

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

-> Si sobra tiempo implementaremos el código anterior en una pequeña App que saque por pantalla el resultado tras recoger el texto previamente.

Comentar que en la próxima clase abordaremos el estudio de las constraints y haremos una App de ejemplo incluyendo todo lo aprendido hasta entonces. Aprovecharemos para volver a trabajar sobre Swift.