**Aula disponivel no dropbox do Instrutor**

Usuario: vntlab

Senha: 1234

O **Xcode** usa um Emulador de celular e o **AndroidStudio** usa Simulador de celular.

* Emulador vc Simulador
* Emulador = tenta rodar as caracteristas da imagens do celular no computador (mais fiel ao oque se esta se desenvolvendo)
* Simulador = mais simples, usa capacidade do computador pra tentar fazer algo parecido com oque é o celular (Talvez tenha alguma diferença com o app final)

**Procurar no google:**   
 - Swift Specifications (com esse documento, em 1 mes ou 2 já consegue ficar fluente nessa linguagem)

**Swift é fortemente tipada**

Não precisa escrever o tipo da variável que ele identifica o que tem de ser. Apenas Tipar a variável se for realmente necessário, se você vai usar em algum outro lugar com tipo diferente que o swift coloca como padrão.

**Comando PRINT**

print(“Texto comum \ (VARIAVEL)”)

Para constante usar “let” (Não é igual a “var”)

* LET garante que o valor nunca irá mudar e VAR pode ser alterado a qualquer momento ao longo do processo.

**Atenção**:

No Swift não precisa de ponto e virgula “;”. No entanto se colocar uma vez, será necessário no codigo inteiro!

Na aba inferior ao codigo no XCode (enquanto o programa esta rodando) na esquerda da subtela na frente do (lldb) é possível escrever comandos:

* exp VARIAVEL = Valor (**Ex**: exp score = 100) <Muda o valor daquela variavel>
* po VARIAVEL (**Ex**: po score) <**PrintObject** mostra o valor da variavel>

**T-Uples**

* Constante com variaveis dentro (**Ex**: “weapon = (“shuriken”, 100) ) como um Struct em C

**Boa Pratica:**

* Clase com mesmo nome do Arquivo ( Boa pratica)

Quando instancia a classe, se cria um objeto usando as caracteristicas base da classe e preenche com as caracteristicas desejadas para aquele objeto (Uma classe gera um ou vários objetos instanciados)

[Ex instanciando: let enemy: Enemy = Enemy() >>> let nomeObjeto: NomeClasse = NomeClasse() ]

**Self** - Chama a sua propria classe (**Ex**: self.atributo = atributo) (Mesma coisa que “This” no Java)

**Enum** - Swift pode usar diversas variáveis para os casos

**Struct** - não tem capacidade de Herança

**Func** = funções

**<> COMANDOS UTEIS <>**

CMD + “,” = altera cores da IDE (Edit > Preferencias)

Tab = completa com a sugestão da IDE (Ex: Class + Tab = mostra todos campos pra preencher)

Cmd + 1 ou 2 ou 3 ou 4 = Altera o tamanho da tela do simulador do XCode

Ctrl + Seta p/ cima = Abre desktops (area de trabalho)

Ctrl + Seta p/ lado = Muda de desktop (area de trabalho)

Observações:

* **Swift vs ObjctiveC**
  + String no swift é apenas “texto” mas no objective C era @”texto”
* [Aula de stanford de orientação a objeto](http://sepwww.stanford.edu/data/media/public/sep/jon/family/jos/oop_por/oop1.htm)
* NodeJS - conjunto de ferramenta para servidor (Apesar de js ser linguagem para web)
* Objective C não vale mais a pena aprender, mas importante saber ler.