

Herramienta XCode

Lo que hice fue implementar con XCode una app sencilla. Primero fueron los primeros pasos para crear un cascarón de una app, elegir qué lenguaje , qué tipo de app será, además de su nombre y si tenemos un equipo de desarrollo. Después creamos el UI arrastramos los componentes del Object library, aprendí a cómo vincular estos componentes con el código más específico en el ViewController.swift, también implementamos clases que nos ayudaron a que nuestra app tuviera las funcionalidades que queremos con respecto a text-input y a gesturedetector de la imagen con ayuda de : UITextFieldDelegate, UIImagePickerControllerDelegate, UINavigationControllerDelegate.

Aprendí a configurar de forma básica el info.plist, el cual es un documento muy importante en cuestión de permisos que requiere la app.

Cree mi propia clase y la asigne a un componente Horizontal Stack y dentro del código creamos elementos que se iban a mostrar en pantalla.

Una parte muy importante fueron los constraints ya que ellos le dan estilo a nuestra pantalla y evitan que todos los elementos se desacomoden dependiendo del tamaño de pantalla y la orientación en la que se use.

Pude observar cómo se debuggea en XCode y por último pero no por menos importante cuáles son las diferentes secciones que componen la herramienta estas son: Toolbar, Navigation Area, Editor Área , Utility Area.

Es la primera vez que me acerco mucho a la herramienta de XCode , ya había desarrollado apps antes , esta vez fue distinto porque se utilizaron más clases y eventos. Además creamos una clase “customizada”. La interfaz es agradable , aún hay varias cosas que pulir con respecto a lenguaje ya que no lo he manejado lo suficiente.

Me gusto la herramienta , aunque considero que me es más sencillo programar con frameworks, ya que me especializo en web y considero que tanto Flutter, cómo React Native son mi fuerte.

