03 Desarrollo iOS

- 1. ¿Qué **lenguaje** vamos a usar?
- 2. ¿Qué IDE de desarrollo vamos a usar?
- 3. Aprendiendo a programar: **Swift Playgrounds**



¿Qué lenguaje vamos a usar?

Desarrollo nativo en iOS:

Antiguamente Objective C: para proyectos antiguos. Actualmente Swift (versión 5.5): El nuevo lenguaje desde 2014.

Ejecutables:

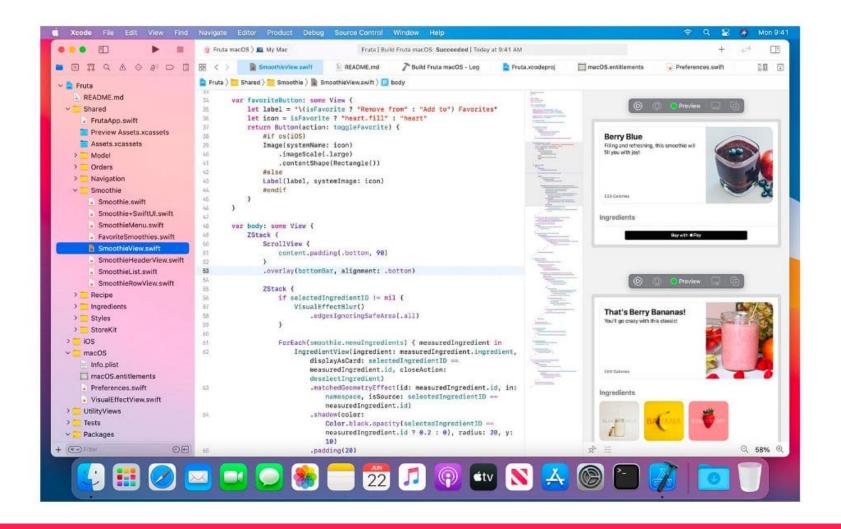
.ipa



```
extension SKFuel {
NS_ASSUME_NONNULL_BEGIN
typedef NS_ENUM(NSInteger, SKFuelKind) {
                                                   public enum Kind: Int {
 SKFuelKindH2 = 0,
                                                     case H2 = 0
 SKFuelKindCH4 = 1,
                                                     case CH4 = 1
 SKFuelKindC12H26 = 2
                                                     case C12H26 = 2
} NS_SWIFT_NAME(SKFuel.Kind);
NSString *SKFuelKindToString(SKFuelKind)
                                                 public func string(
NS_SWIFT_NAME(
                                                     from: SKFuel.Kind
    string(from:)
                                                 ) -> String
);
                                                                      SWIFT
                 OBJECTIVE-C
```

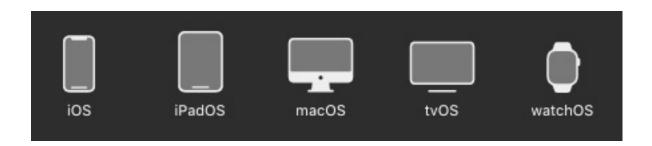
¿Qué IDE de Desarrollo vamos a utilizar?

El IDE de desarrollo para aplicaciones iOS (iPhone, iPad, AppleWatch) es xCODE en su versión 13.1 y sólo se encuentra disponible para Mac. No es posible desarrollar aplicaciones iOS en dispositivos Windows.



Pasos a realizar

- Descargarse xCode del App Store (12GB)
 Cuidado con la versión
 https://developer.apple.com/es/support/xcode/
- 2. Empezar a programar



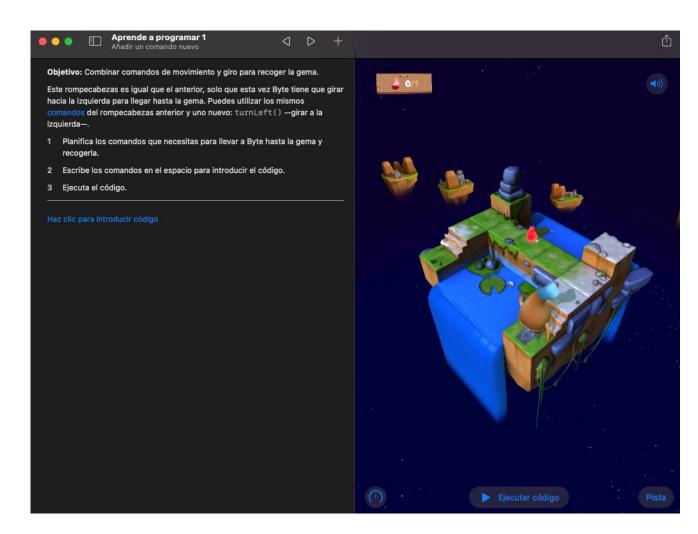
Swift Playgrounds

Una forma distinta de aprender el lenguaje Swift mientras se juega. Disponible para iPad (2016) y Mac (2020).



Swift Playgrounds

- 1. Descargarse Swift Playgrounds del App Store
- 2. Elegir el juego y practicar



Bibliografía

OFICIAL:

https://developer.apple.com/