

UNIDAD I

Introducción a la
programación en iOS

GUIA DEL ENTORNO

Español Mar 9:41



John Appleseed

•••••



Si olvidaste tu contraseña, puedes...

Restablecerla usando tu Apple ID



Apagar equipo



Reiniciar



Reposo

Los productos de Apple tienen la característica que es reconocida a nivel mundial, que es la simplicidad.



Lo sacas de la
caja y Listo!



CONECTORES Y PUERTOS



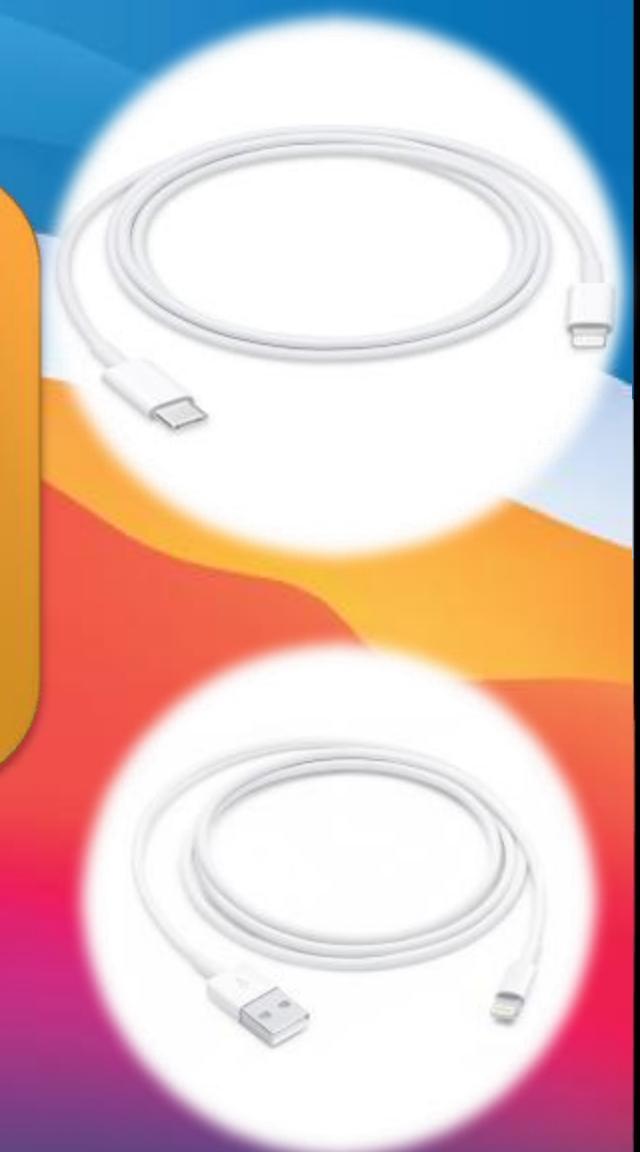
CONECTORES Y PUERTOS

Conecotor propietario de Apple para ipod, iphone.

Proporciona la acción de:

- Carga eléctrica
- Transferencia de datos

El extremo del cable puede ser usb A o usb C.



CONECTORES Y PUERTOS



CONECTORES Y PUERTOS

Se utiliza para:

- Carga eléctrica
- Transferencia de datos
- Transferencia de video

Puede conectar: ipad, macbook para carga/sincronización.

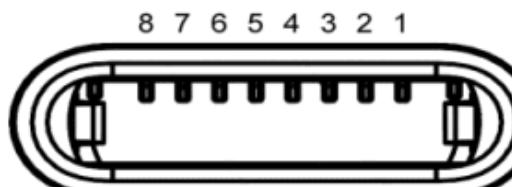
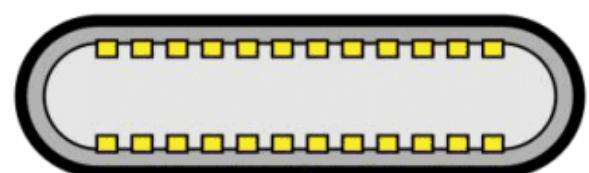


CONECTORES Y PUERTOS

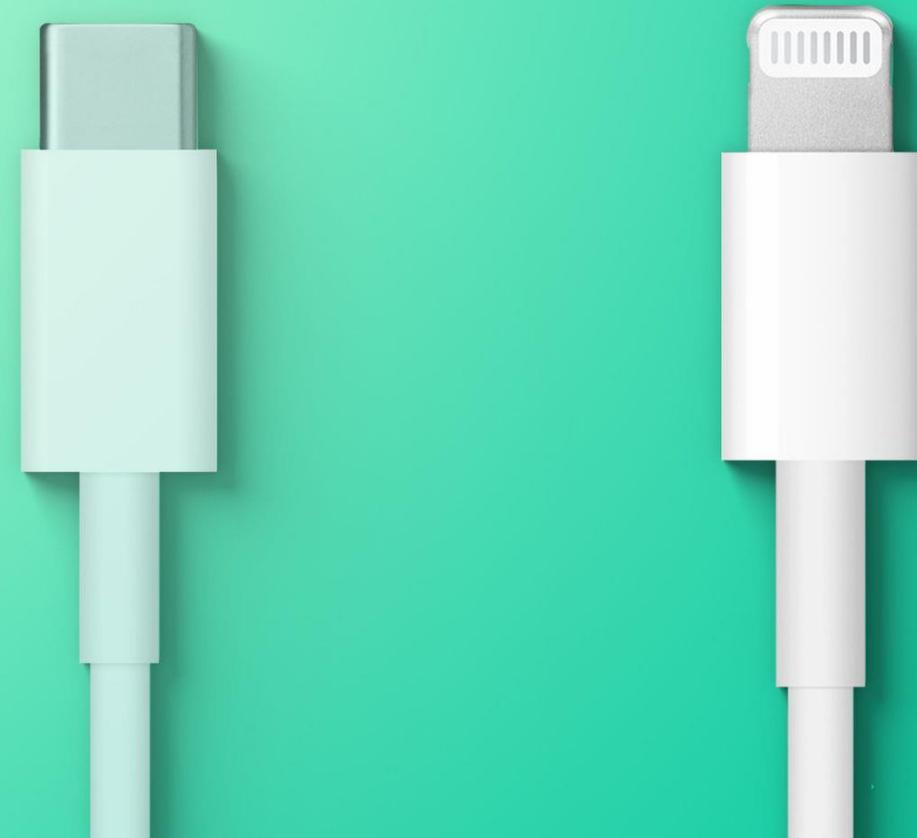


COMPARATIVA ENTRE CONECTORES

Cada cable cuenta con 2 puntas, una va conectada en el cargador y la otra en el dispositivo.

Interface	Lightning	USB Type-C
Interface drawing		
Pin	8 pins	12 pins
Maximum charging power	10W (5V/2A)	100W(20V/5A)
USB protocol	USB 2.0	USB 3.1/3.2
Maximum transmission speed	480 Mbit/s	10/20 Gbit/s

CONECTORES Y PUERTOS



MAGSAFE



- Mag (magnéticamente) Safe (seguro)
- Adaptador de corriente directa
- Cuenta con un conector magnético
 - Asegura desconectar el cable de corriente si experimenta tensión excesiva
 - Ayuda a evitar que se deshilachen o se debiliten los cables con el paso del tiempo
 - Ayuda al conector a encontrar su posición correcta, para lograr una conexión segura y rápida.

MagSafe



PRIMEROS PASOS COMO NUEVO USUARIO DE MAC (ASISTENTE DE CONFIGURACION)

- Idioma
 - 30 idiomas diferentes
 - Al seleccionar el idioma, la Mac habla ese idioma
- País
- Teclado
- Conexión WiFi
- Transferencia de información de otro equipo
 - Cuentas de usuario
 - Archivos
- Zona horaria
- Contraseña
- En las nuevas versiones (touch ID)

APPLE ID

Cuenta para acceder a los servicios de Apple

- FaceTime
- App Store
- Apple Music
- iMessage
- iBooks
- iCloud



APPLE ID

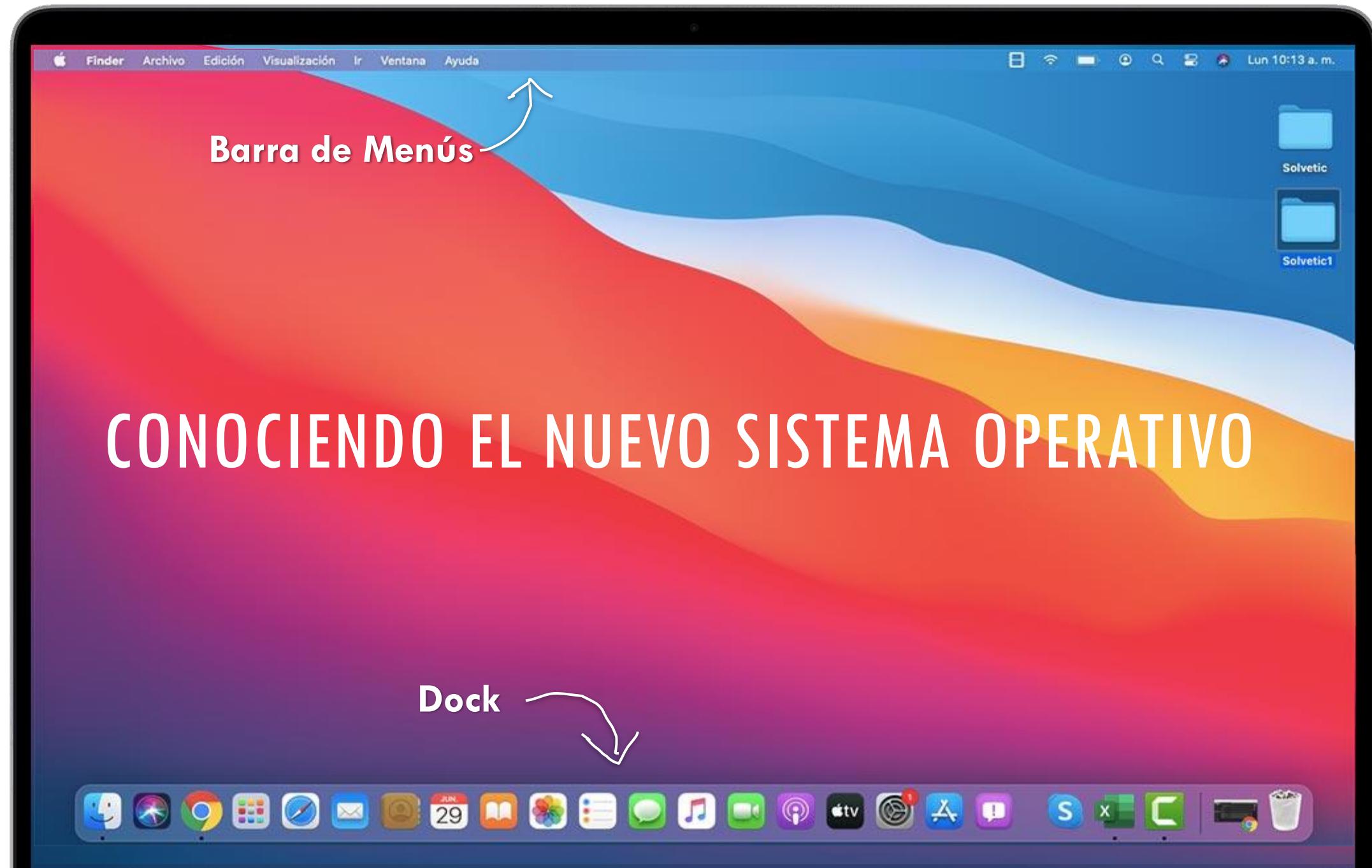
Se solicita asociar a cada cuenta en el inicio de sesión.
Se puede crear, utilizar uno existente o saltar este paso.



REPOSITORIO DE CONTRASEÑAS



- Posterior al inicio de sesión con Apple ID, se ofrece el servicio de iCloud Keychain
- Almacena las contraseñas en iCloud para poder utilizarlas en todos los equipos asociados a esa cuenta



DOCK

- Todo icono es un acceso directo, excepto Finder y Trash Can
- Puede ajustar la posición de cada ícono, excepto Finder y Trash Can que se encuentran siempre en los extremos
- Las aplicaciones se ubican del lado izquierdo del divisor
- Carpetas, documentos y ventanas minimizadas se encuentran del lado derecho
- El Dock puede reubicarse en los lados de la pantalla, así como puede ocultarse o escalarse
- Muestra un indicador debajo de las aplicaciones abiertas

BARRA DE MENU

- Ubicada siempre en la parte alta de la pantalla
- Se ajusta basado en lo que se encuentre utilizando
 - El nombre de la aplicación es la primera opción del menú
- En la extrema derecha de la barra se encuentran accesos a algunas herramientas o utilerías
- La mayoría de las funciones de la aplicación de uso, deben encontrarse en alguna opción del menú
- Una de las herramientas de mayor utilidad se representa con el icono de la lupa, cuyo nombre es *Spotlight*

SPOTLIGHT

- Se ubica en la esquina superior derecha de la pantalla
- Puede encontrar aplicaciones y documentos en el computadora, aun si la palabra escrita se encuentra solo dentro del documento
- Puede abrir aplicaciones y documentos encontrados
- Puede llevar a cabo operaciones aritméticas

FINDER

- Es el lugar donde se encuentra todo lo que contiene la computadora
- Se utiliza para acceder y administrar carpetas, archivos, volúmenes y aplicaciones
- La barra lateral permite navegar en las áreas de la computadora
- La barra de herramientas tiene 4 botones para ajustar la vista de carpetas y archivos, así como el buscador
- Finder siempre se encuentra abierto y en ejecución
- No puede cerrarse como el resto de las aplicaciones

DASHBOARD

- Es un espacio en la que se pueden agregar widgets
- Desde un monitor de temperaturas hasta algun post it

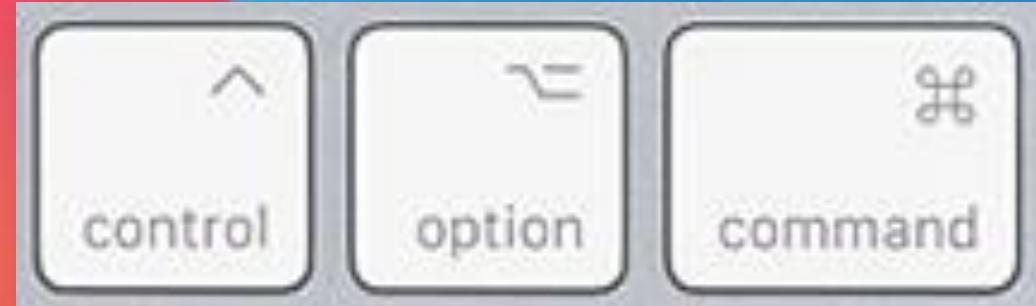
MAC APP STORE

- Es la tienda de aplicaciones de Apple para OS X y mac OS
- Se encuentran miles de apps, tanto gratuitas como de pago

TECLADO



TECLAS ESPECIALES



Control (ctrl): se usa mucho menos que en una PC. Con los ratones de un solo botón, sirve para hacer clic derecho (control + click)

Option: es muy utilizada en Mac. Ofrece opciones diferentes, incluso en los menús de un programa

Command (cmd): es el equivalente a las cosas que en una PC se hacen con la tecla de Control

COMBINACIONES HABITUALES

▶ **Command +**

- ▶ **C** → Copiar
- ▶ **X** → Cortar
- ▶ **V** → Pegar
- ▶ **Z** → Deshacer
- ▶ **P** → Imprimir
- ▶ **H** → Ocultar ventana
- ▶ **Q** → Salir de un programa
- ▶ **Tab** → Cambiar de aplicación (similar a Windows)
- ▶ **Delete** → borra archivo o carpeta

COMBINACIONES HABITUALES

▶ **Command +**

- ▶ **Barra espaciadora** → Abre spotlight
- ▶ **B** → Poner texto en negrita
- ▶ **I** → Poner texto en cursiva (Itálica)
- ▶ **U** → Subrayar texto
- ▶ **Flecha izq.** → Ir al inicio de una línea
- ▶ **Flecha der.** → Ir al fin de una línea

▶ **Shift + Command +**

- ▶ **3** → Captura de pantalla completa
- ▶ **4** → Captura de una ventana o área seleccionada

MAC OS

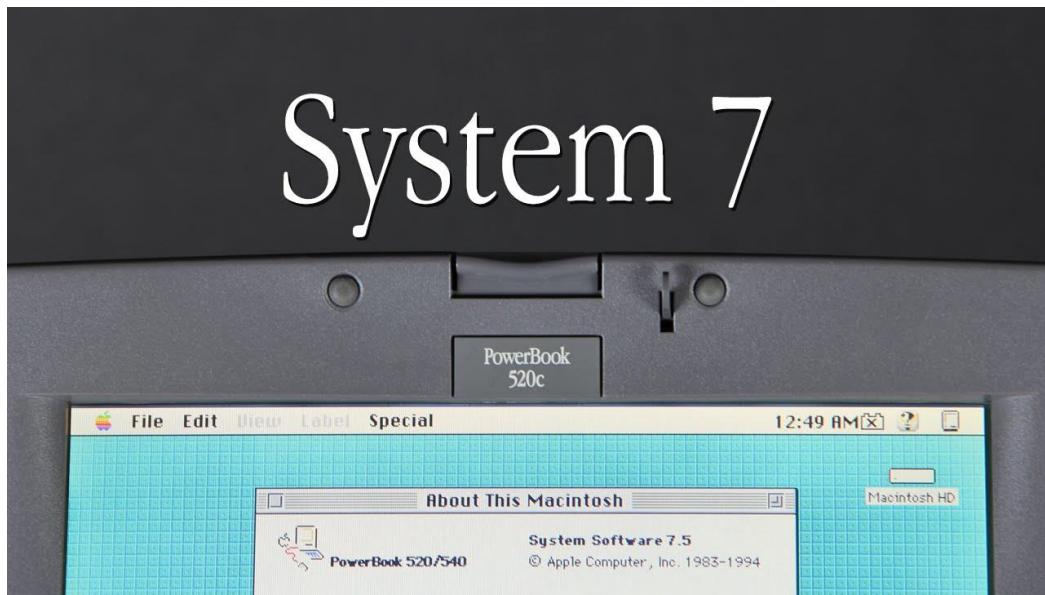
El Classic Mac OS es un sistema operativo basado en una interface gráfica de usuario desarrollado por Apple Inc. para su línea de computadoras personales Macintosh, de 1984 a 2001.

La plataforma Macintosh que fue introducida con el lanzamiento de Classic Mac OS es acreditada por haber popularizado el concepto de GUI (Graphics User Interface).



MAC OS

El sistema operativo de la Macintosh fue originalmente llamado “System Software” o simplemente “System”, y referido en sus versiones mayores como System 6 y System 7. Apple renombró el sistema como Mac OS en 1996,



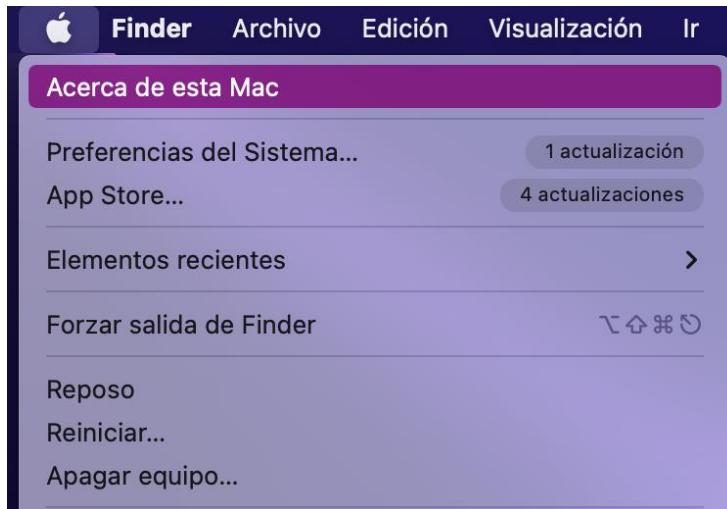
VERSIONES

- System 1, 1.1; y 2.0
- System 2.1
- System 3.0
- System 4.0
- System 5
- System 6
- System 7
- System 7.1
- System 7.5
- Mac OS 7.6
- Mac OS 8
- Mac OS 8.1
- Mac OS 9
- Mac OS 10
- Mac OS 11
- Mac OS 12
- Mac OS 13

VERSIONES MAC OS X |

CONSULTAR EL NUMERO DE VERSIÓN DE MAC OS

1. Hacemos clic en el menú Apple de la parte superior izquierda de la pantalla.
2. Tocamos en *Acerca de este Mac*.
3. Leemos en la parte superior el nombre del sistema operativo que estamos utilizando.



MAC OS X



Es un entorno operativo basado en Unix, desarrollado, comercializado y vendido por Apple Inc. Está incluido en su gama de computadoras Macintosh desde el año de 2002. OS X es el sucesor del Mac OS 9 (la versión final del Mac OS Classic), el sistema operativo de Apple desde 1984. El nombre de Mac OS X viene de que es la versión 10 y X en romano representa el número 10.

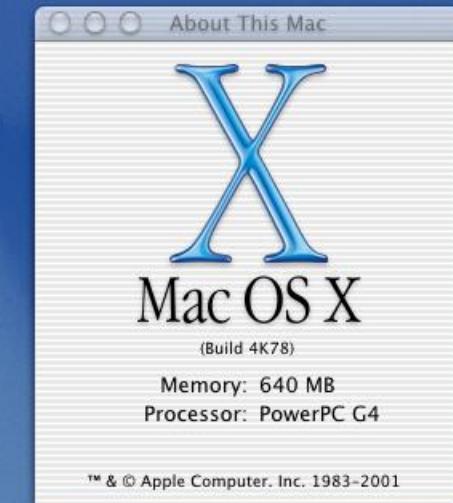
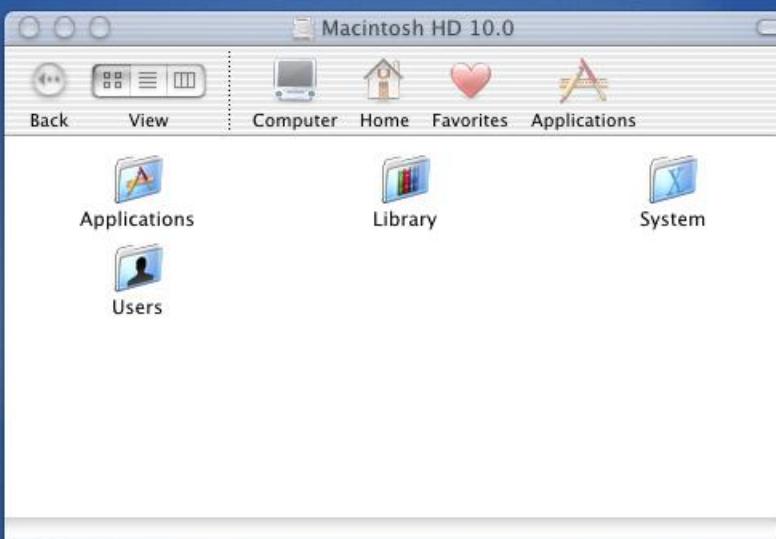




Mac OS X Public Beta “Kodiak”

Fue liberada al público el 13 de septiembre de 2000 por 29.95 dólares. Permitía a los desarrolladores de software y a los primeros en adoptarlo, probar un avance del sistema operativo y desarrollar software antes de su lanzamiento final.

Mac OS X 10.0 “Cheetah”



Fue lanzada el 24 de marzo de 2001. La versión inicial era lenta, incompleta, y tenía muy pocas aplicaciones disponibles. Esta versión incluyó el Dock, una nueva forma de organizar las aplicaciones en una interfaz de usuario. Añadió la Terminal, también incluyó la aplicación de Mail, el soporte para PDF y el soporte de OpenGL.



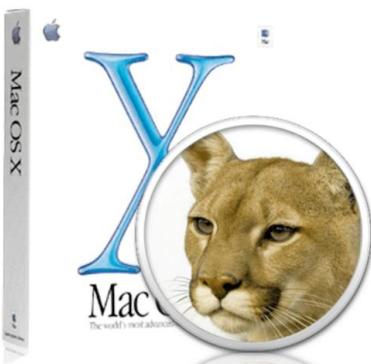


Mac OS X 10.1 “Puma”

Fue lanzada el 25 de septiembre de 2001. Tenía mejor rendimiento y proveía características pedidas como la reproducción de DVD.

Características:

- Fácil grabación de DVD's y CD's
- Mejor soporte para impresoras
- Manejo de gráficos 3D mejorado (OpenGL operaba 20% más rápido)
- AppleScript mejorado: La interfaz de scripting ahora permitía acceder a más componentes del sistema.
- El Finder fue mejorado para opcionalmente esconder las extensiones de los archivos.





Mac Os X 10.2 “Jaguar”

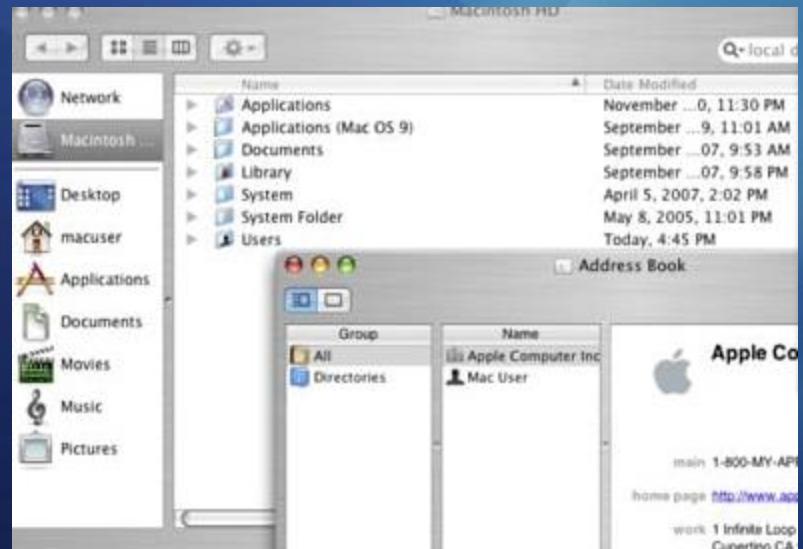
Fue lanzado el 23 de agosto de 2002. Trajo mejoras en el rendimiento general, una interfaz más limpia y muchas mejoras de la interfaz de usuario (cerca de 150, según Apple).

- Soporte para MPEG-4 en Quicktime.
- Fue añadido Universal Access para usuarios discapacitados.



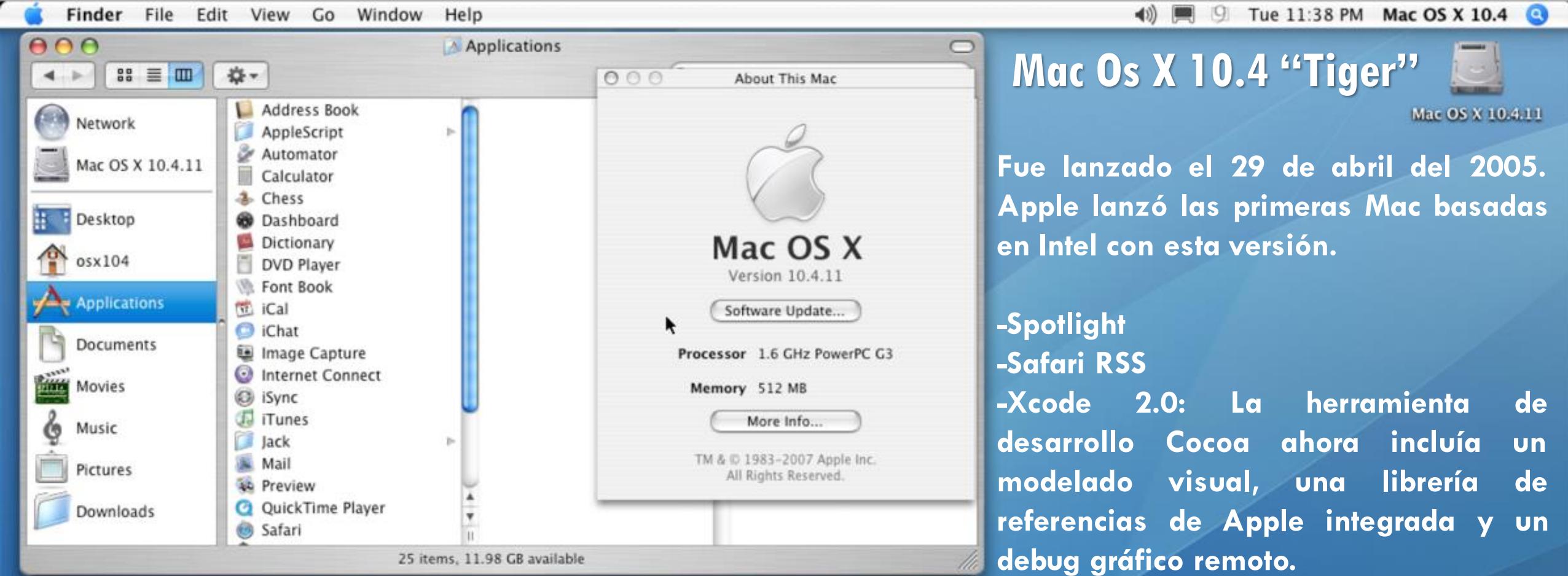
Mac OS X 10.3 “Panther”

Fue lanzada el 24 de octubre de 2003. En adición para proveer un mejor rendimiento, incorporó una extensa actualización de la interfaz de usuario.



- **Finder:** Se actualizó su interfaz a una basada en color metal.
- **Cambio de usuario más rápido:** Permitir a un usuario mantener su sesión activa mientras otro usuario abría la suya.
- **Exposé:** Ayudaba al usuario a administrar las ventanas mostrándolas todas como vistas previas.
- **TextEdit:** Ahora es también compatible con Microsoft Word (.doc).
- **Se lanzó por primera vez Safari para remplazar a Internet Explorer.**





Mac Os X 10.4 “Tiger”

**Fue lanzado el 29 de abril del 2005.
Apple lanzó las primeras Mac basadas
en Intel con esta versión.**

-Spotlight

-Safari RSS

-Xcode 2.0: La herramienta de desarrollo Cocoa ahora incluía un modelado visual, una librería de referencias de Apple integrada y un debug gráfico remoto.

Mac Os X 10.5 "Leopard"

Fue lanzado el 26 de octubre de 2007. Fue llamado por Apple la mayor actualización de Mac OS X. Soportaba ambas arquitecturas de Apple, PowerPC e Intel x86.



-**Boot Camp:** Una utilidad para la instalación de otros sistemas operativos, como Windows XP o Windows Vista, en una partición separada, en Macs basadas en Intel.

-**Quick look:** un framework que permitía ver documento sin abrirlos en una aplicación externa y poder ser pre visualizados en pantalla completa.

-**Time Machine:** Utilidad de backup automatizado.

-**Cambios a la interfaz de usuario,** como una barra de menú transparente, nuevos iconos, dock en 3D.

Mac Os X 10.6 “Snow Leopard”

Fue lanzado el 28 de agosto de 2009. Esta versión a diferencia de la anterior, estuvo dirigida a mejorar el rendimiento, eficiencia y estabilidad del sistema operativo.

-**Mac App Store:** aplicación construida en base a la iOS App Store

-**Microsoft Exchange:** el soporte ahora está integrado en la aplicación Mail.

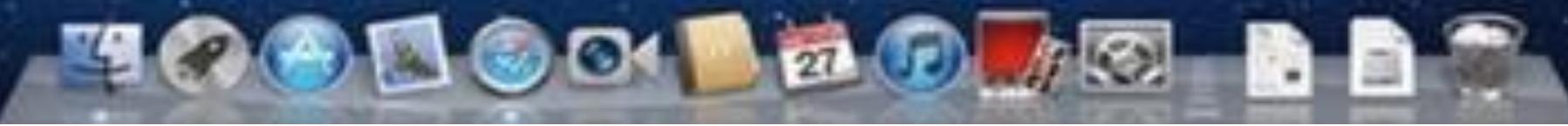
-Soporte de multi-touch trackpad añadido.

Mac OS X 10.7 “Lion”

Fue lanzado el 20 de Julio de 2011. Trajo desarrollos hechos en IOS, como una fácil vista de las aplicaciones instaladas (Launchpad) y un uso mayor de gestos hacia la MAC. Esta versión removió Rosseta, haciéndola incapaz de correr aplicaciones de PowerPC. También removió el soporte para procesadores Intel de 32 bits y requería 2GB de RAM.

-FaceTime: viene instalado con esta versión, cliente de video llamadas.

-Soporte para Emojis



OS X 10.8 “Mountain Lion”

Se lanzó el 25 de julio de 2012. Incorpora algunas características vistas en iOS 5, que incluye el Game Center, soporte para iMessage y Reminders separados de la aplicación iCal.



Macintosh
SSD



Data WD2TB

-Notas

-Notification Center

-Messages

-Game Center

-Soporte para guardar documentos de iWork en iCloud.



OS X 10.9 “Mavericks”

Fue lanzado el 22 de octubre de 2012, como una actualización gratis a través de la Mac App Store. Esta versión hizo énfasis en la vida de la batería, mejoras para el Finder y la continua integración de iCloud. I

-iCloud Keychain guarda nombres de usuarios, contraseñas y contraseñas de Wi-Fi para evitar ser recapturados.

OS X 10.10 “Yosemite”

Fue lanzado al público general el 16 de octubre de 2014 como una actualización gratis a través de la Mac App Store. Ofrece una revisión de la interfaz de usuario. Introdujo características llamadas Continuity y Handoff, las cuales permitían una estrecha integración entre dispositivos iOS y OS X.

-Nuevos iconos

-Helvetica Neue como fuente default del sistema

-El dock ahora es un rectángulo 2D translúcido

-La aplicación Photo remplaza a iPhoto y Aperture.



Today Notifications

Thursday, October 16th

Weather

9:20 AM Tomkins Cove	68°
9:20 AM New York	68°
9:20 AM Albany	70°
9:20 AM Poland	64°

Show More...

World Clock

New York	San Francisco
----------	---------------

Social

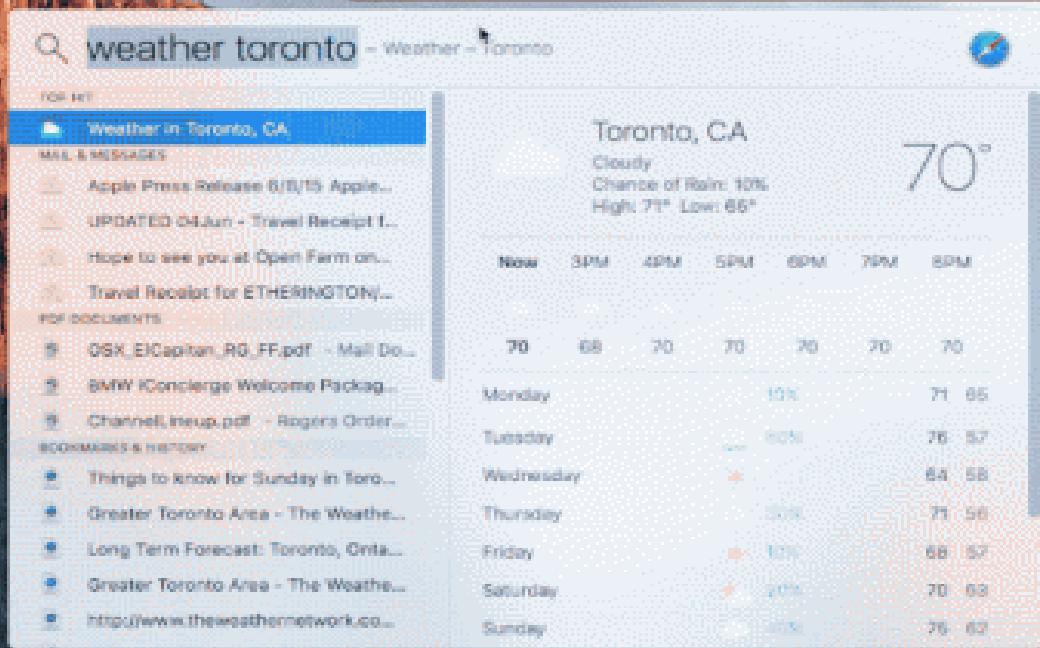
Calculator

C	+/-	%	÷
7	8	9	×
4	5	6	-

Edit

OS X 10.11 “El Capitan”

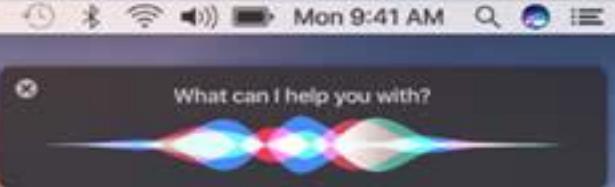
Fue lanzado el 8 de junio de 2015. Apple describió que este lanzamiento contaba con refinamientos en la experiencia Mac y mejoras en el rendimiento del sistema en lugar de nuevas características.



-Abrir archivos PDF es ahora 4 veces más rápido

-Incluye el soporte para partir la pantalla en dos mediante dos aplicaciones.





Mac OS 10.12 “Sierra”

Fue lanzado el 20 de septiembre de 2016.

-Siri

-Optimización de iCloud Drive

-Auto Unlock y Universal
Clipboard



Mac OS 10.13 “High Sierra”



Macintosh HD:

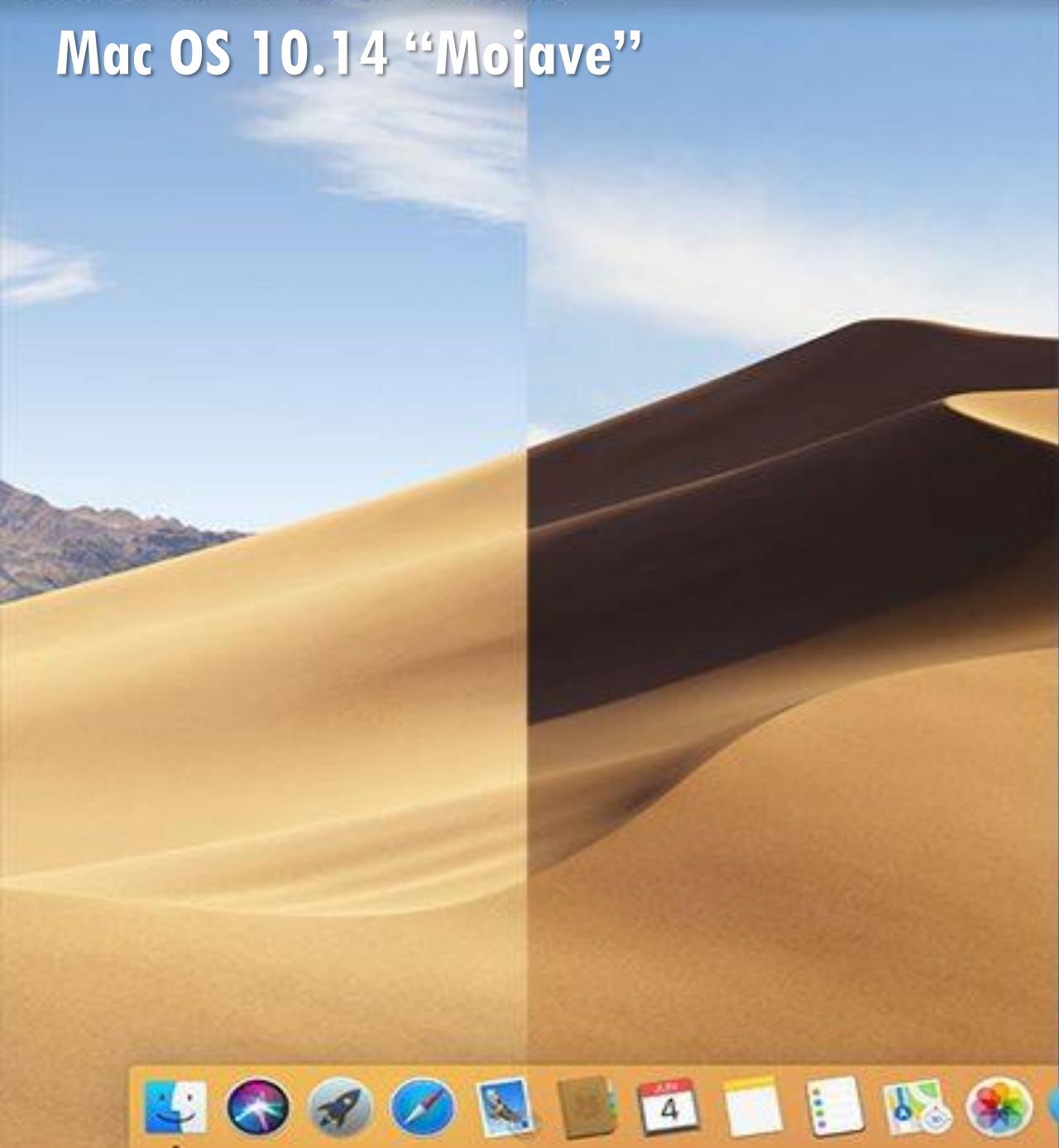


Shared Folders

Fue anunciada el 5 de junio de 2017. Mejora la estabilidad, la compatibilidad y la seguridad de la Mac.



Mac OS 10.14 “Mojave”



Fue anunciada el 4 de junio de 2018

- Modo Oscuro y colores de contraste
- Fondos Dinámicos
- App Store actualiza su diseño
- Stacks de archivos
- La vista previa permite recortar, editar imágenes, videos o audio

Mac OS 10.15 “Catalina”

Se anunció el 3 de Junio de 2019.

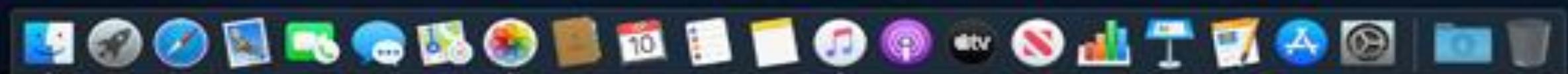
-Modo oscuro automático

-Se elimina iTunes. Se divide en las aplicaciones Music, Podcast y Tv

-Control por voz

-Sidecar

-FindMy



Mac OS 11 “Big Sur”

Se anunció el 22 de Junio de 2020.



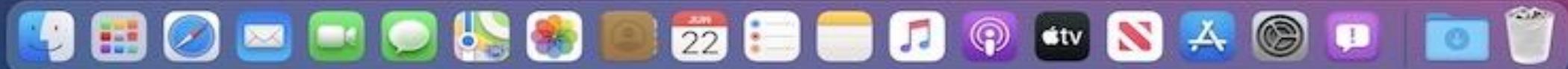
-Grandes cambios en el diseño (iconos, ventanas, menus, botones, simbolos)

-Se pueden agregar widgets el control center

-Se rediseña el centro de notificaciones

-Soporte para Apple Silicon, su chip ARM como parte de su transición de los Intel x86

-Rendimiento y seguridad de Safari



Mac OS 12 “Monterey”

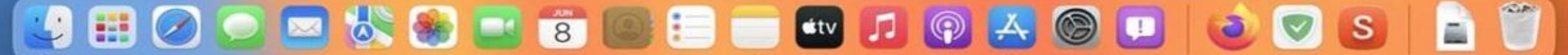
Se anunció el 7 de Junio de 2021.

- SharePlay en FaceTime
 - Atajos
 - Nuevos diseños en Mapas
 - Modos de concentración
 - Reconocimiento de texto en Fotos
 - Audio espacial
 - Nuevo Safari rediseñado
 - Mejoras en Notas
 - Universal Control
 - AirPlay en Mac
 - iCloud+ ayuda a proteger la privacidad al navegar

Mac OS 13 “Ventura”

Se anunció el 6 de Junio de 2022

- Mejoras en Safari
- Mejoras en Mail
- Rediseño de los Ajustes para asemejar iOS
- Mejora el rendimiento de Spotlight
- Stage Manager



Desde los primeros Mac, Apple ha desarrollado sus propios sistemas operativos para hacerlos funcionar. Unos sistemas operativos que han evolucionado mucho en los últimos años y que de forma anual mejoran sus capacidades, diseño, características, funciones y, en general, nos permiten hacer más con nuestros dispositivos.

A diferencia de en iOS o watchOS, donde simplemente encontramos un número para indicar la versión, el Mac ha tenido tradicionalmente un nombre propio. Inicialmente, se usaban nombres de grandes felinos, pero con el lanzamiento de OS X 10.9, en octubre de 2013, el que llevó el nombre de Mavericks, la compañía empezó a inspirarse en nombres de lugares importantes de California.

EVOLUCION DE MAC OS

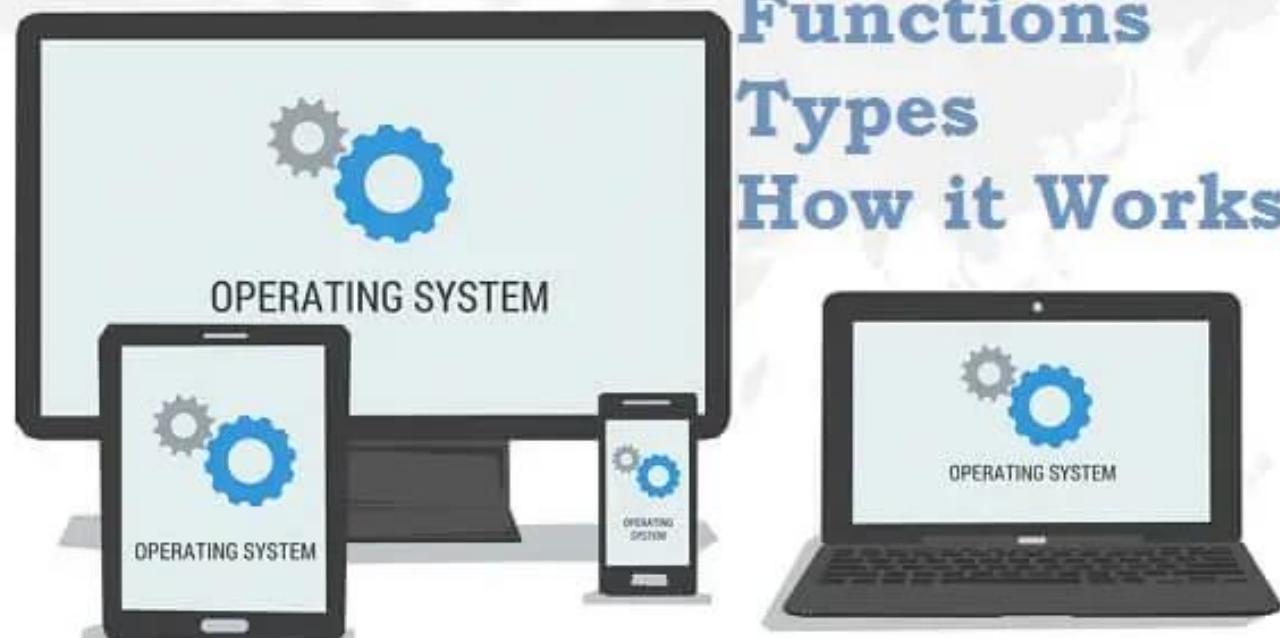
https://www.youtube.com/watch?v=N3eqN1CZbE0&ab_channel=NobelTech

TAREA

Hacer tabla comparativa contra de MacOS vs otros sistemas operativos que tienen gran demanda en el mercado.

Entregar en un archivo pdf.

OPERATING SYSTEM



PREFIJO “i”

En 1997 Steve Jobs vuelve a Apple con el propósito de reinventar la computadora.

El primer paso fue crear el slogan para le mercadeo



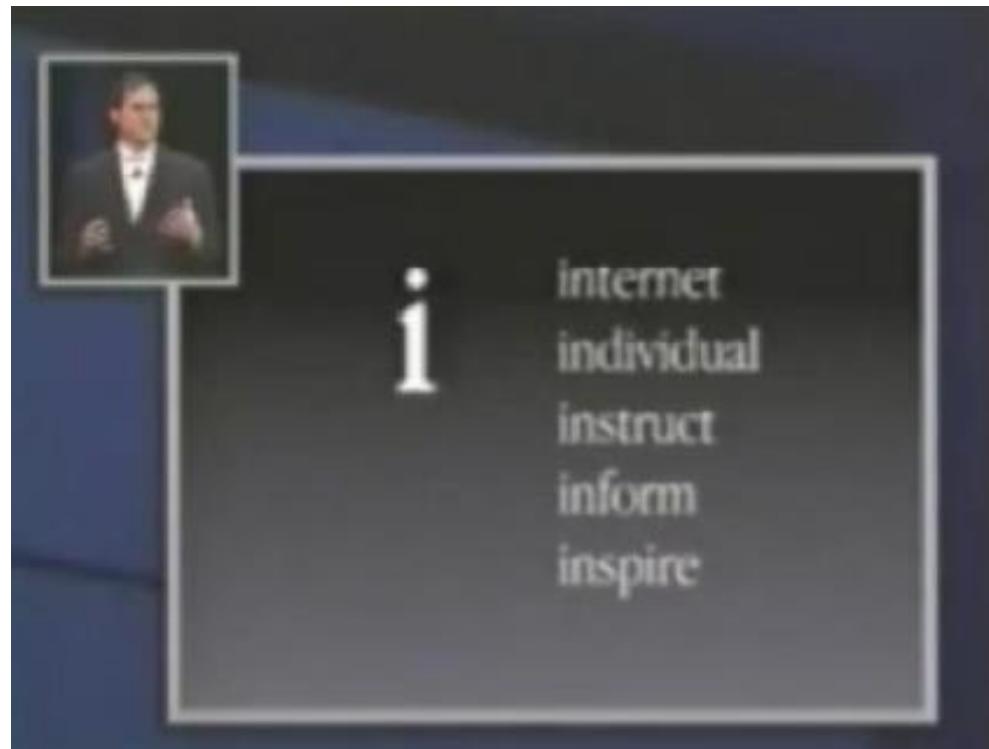
PREFIJO “i”

- Concibió la idea de una computadora “All-In-One”, lo cuál no existía en el mercado en aquel tiempo
- Fue la primer computadora en integrar la tecnología USB y con ellos eliminar el uso del 3.5” Floppy Disk
- El diseño era simple, colorido y futurista
- El nombre original era “MacMan”, pero no era un nombre atractivo comercialmente
- Se decidió anteponer la letra “i”, derivado de que su principal característica era el fácil acceso al internet



PREFIJO “i”

El 6 de Mayo de 1998, al presentar la iMac, Steve Jobs menciono cinco conceptos que la definían:



PREFIJO “i”

Fue tal el éxito comercial que desde entonces, la mayoría de los productos Apple, ya sean dispositivos, aplicaciones o servicios, llevan el prefijo “i” en sus nombres

iMac



HISTORIA

En el año 2007 Steve Jobs presentó en la conferencia de Macworld Conference & Expo, lo que sería el primer dispositivo móvil de la empresa con el logo de la manzana: el iPhone. Entre las múltiples opciones que ofrecía este celular su éxito se debió en gran parte al sistema operativo Apple.



HISTORIA

- ❖ El 9 de Enero del 2007 se anuncia la llegada del primer “smartphone” del mercado, llamada iPhone.
- ❖ Se lanzó el 29 de Junio de 2007, utilizando iPhone OS 1.0
- ❖ El sistema operativo se adecuo a las novedades que ofreció el hardware
 - ❖ Pantalla multitáctil
 - ❖ Interfaz sencilla
 - ❖ Soporte de “gestos”

Desde entonces, cada año surge una versión nueva.



TAREA: EVOLUCION IOS

Representar mediante una línea del tiempo la evolución que ha tenido el sistema operativo iOS en sus diferentes versiones.

- Fecha de lanzamiento
- Fondo de pantalla
- Apps nuevas
- Principales características



XCODE

Xcode es un completo conjunto de herramientas para desarrolladores que permite crear apps para Mac, iPhone, iPad, Apple Watch y Apple TV. Xcode combina las funcionalidades de diseño de interfaz de usuario, programación, pruebas, depuración y envío a App Store en un flujo de trabajo unificado.

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

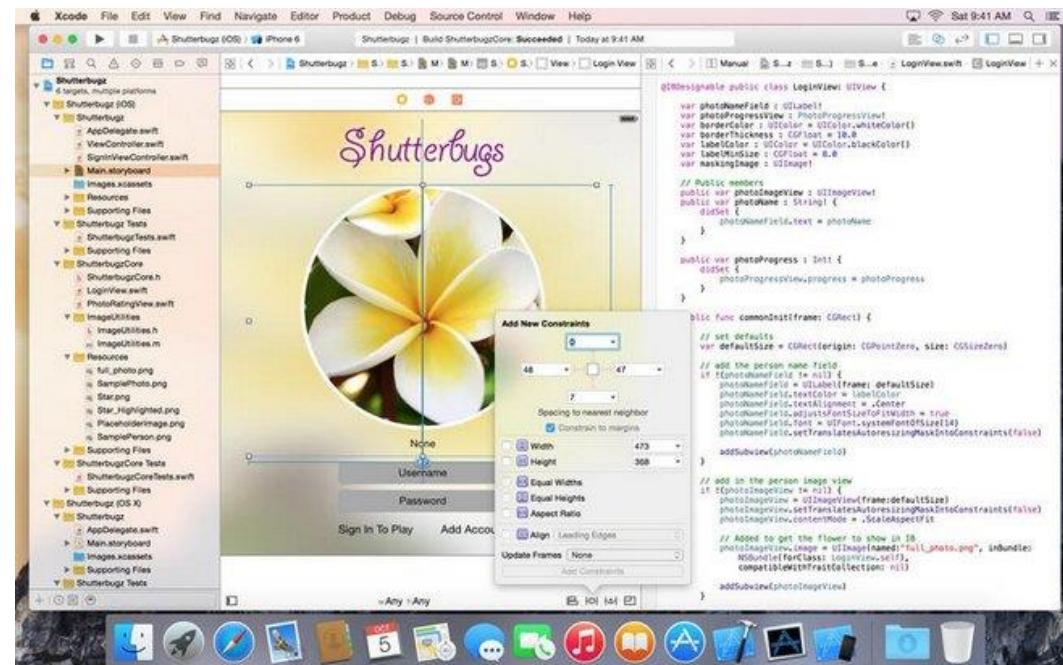
<https://developer.apple.com/es/support/xcode/>



XCODE

Xcode se introdujo el 24 de octubre de 2003 junto con la versión 10.3 de Mac OS X, siendo desarrollado a partir del anterior entorno de desarrollo, Project Builder, al que sustituyó. Project Builder, a su vez, también era una herencia de la compañía NeXT, fusionada con Apple en 1996.

Actualmente su versión se encuentra disponible de manera gratuita en el [Mac App Store](#) o mediante [descarga directa](#) desde la página para desarrolladores de Apple.



ELEMENTOS CLAVE

Xcode es un IDE (Integrated development environment) que permite desarrollar aplicaciones para el entorno mac.



Swift es el lenguaje de programación en el que se pueden escribir las aplicaciones en lenguaje de alto nivel.



Cocoa es un framework/conjunto de librerías provistas por Apple que tienen clases y funciones predefinidas.



COCOA

Cocoa y Cocoa Touch son los entornos de desarrollo de aplicaciones para OS X e iOS, respectivamente.

Cocoa, que incluye los marcos de **Foundation** y **AppKit**, se utiliza para desarrollar aplicaciones que se ejecutan en **OS X**.

Cocoa Touch, que incluye frameworks **Foundation** y **UIKit**, se utiliza para desarrollar aplicaciones que se ejecutan en **iOS**.

El framework Foundation implementa la clase raíz, **NSObject**, que define el comportamiento básico del objeto.

APPKIT Y UIKIT SE UTILIZA PARA DESARROLLAR LA INTERFAZ DE USUARIO DE UNA APLICACIÓN.

Incluyen clases para manejo de:

- Eventos.
- Dibujo.
- Manejo de imágenes.
- Procesamiento de texto.
- Tipografía.
- Intercambio de datos entre aplicaciones.

También incluyen elementos de interfaz de usuario como:

- Vistas de tablas.
- Deslizadores.
- Botones.
- Campos de texto.
- Diálogos de alerta.



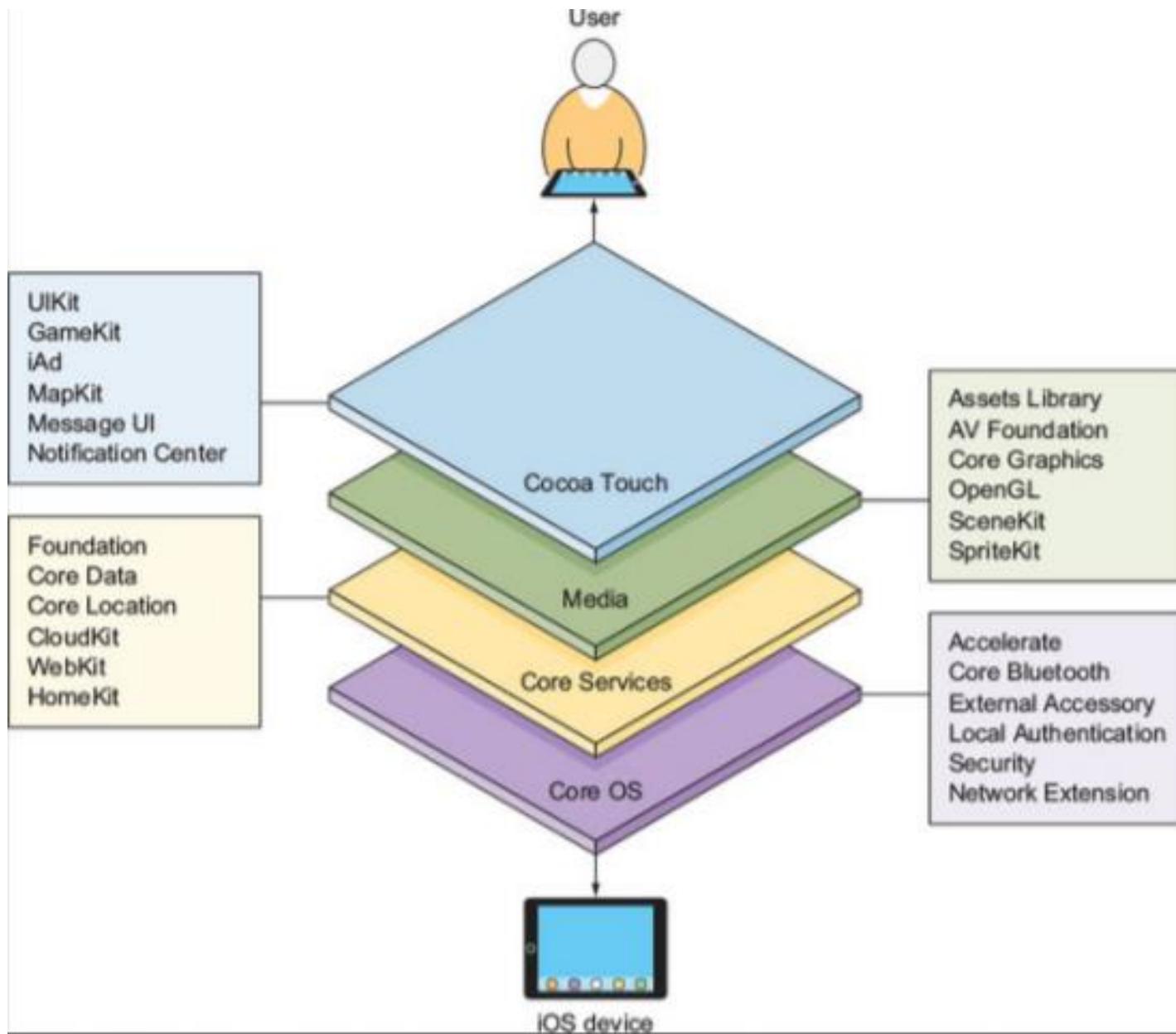


APIs:	COCOA	COCOA TOUCH
Frameworks:	APPKit	UIKit

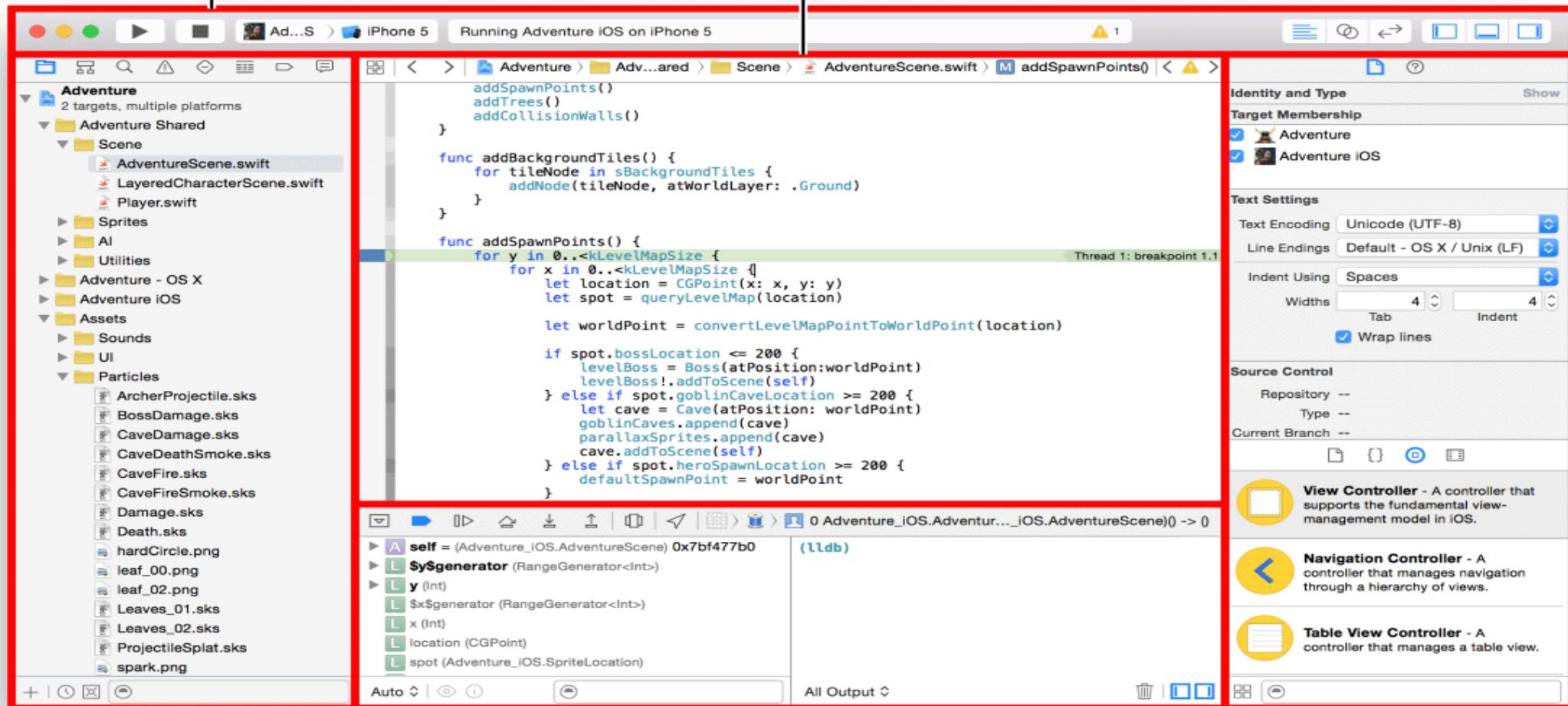
SDK

Un software development kit (SDK) es un conjunto de herramientas de software y programas utilizados por los desarrolladores para crear aplicaciones para plataformas específicas.

Las herramientas de un SDK pueden incluir una variedad de cosas, por ejemplo, bibliotecas, documentaciones, ejemplos de código, procesos y guías que los desarrolladores pueden usar e integrar en sus propias aplicaciones.



ENTORNO XCODE



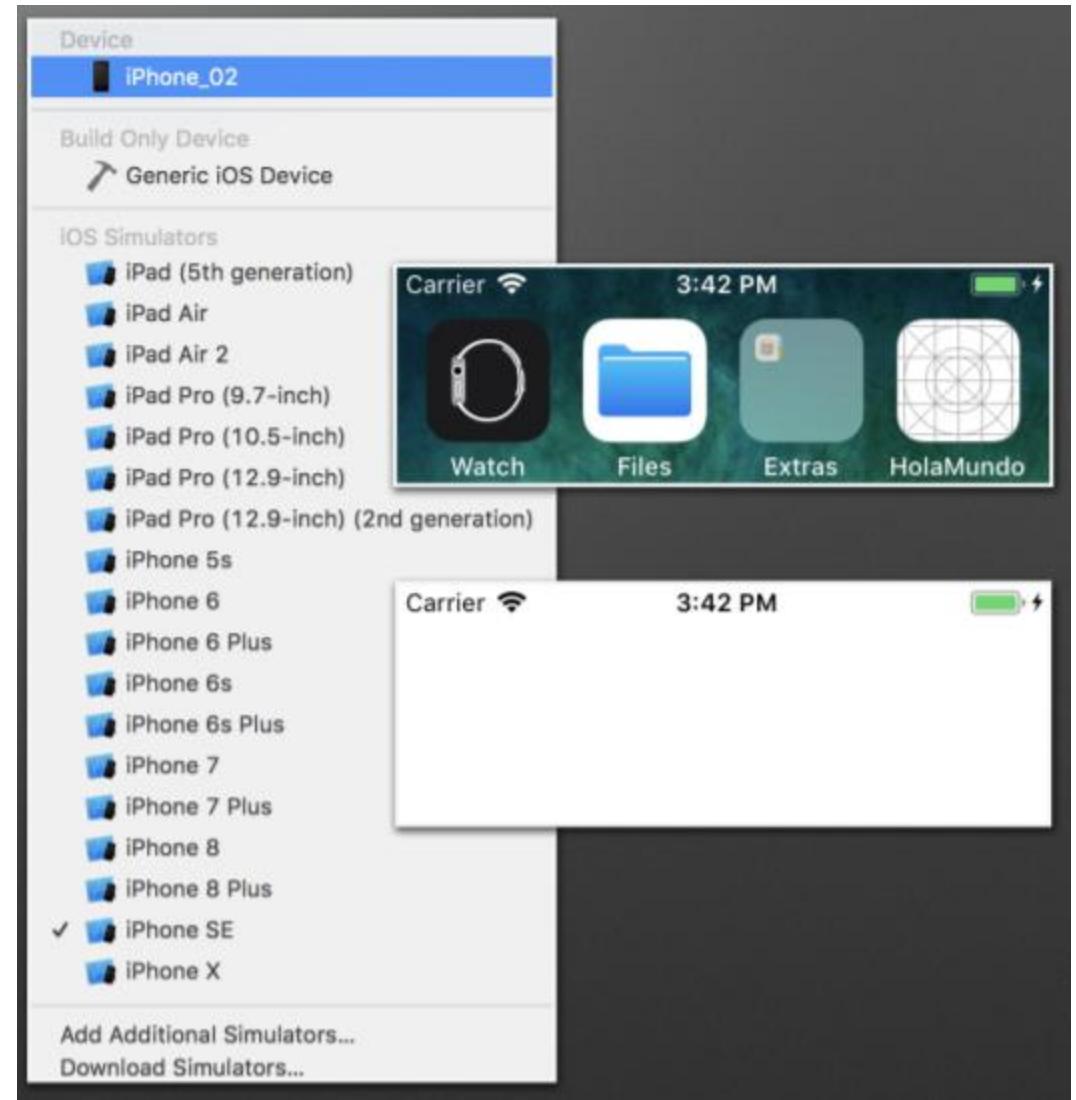
Navigator area

Debug area

Utilities area

CORRIENDO LAS APPS

- Selecciona el simulador o dispositivo donde quieres correr tu aplicación y oprime el botón de Run.



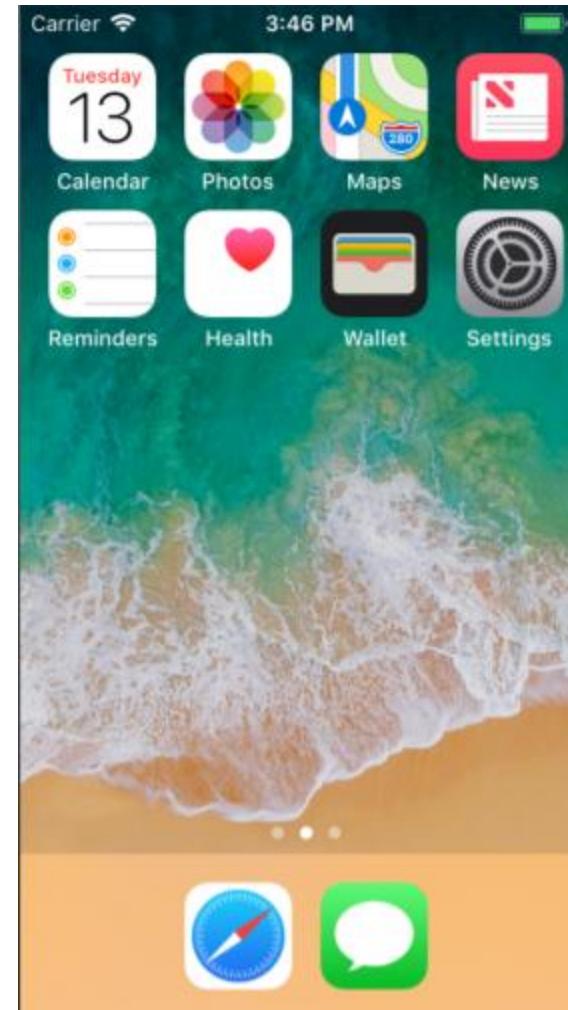
EL SIMULADOR

Contiene algunas apps instaladas.

- ★ Fotos.
- ★ Safari
- ★ Calendario
- ★ Mapas

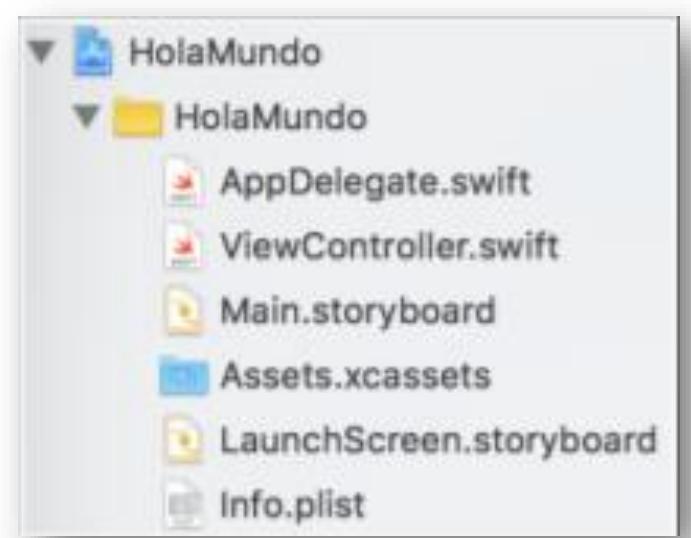
Hardware

- ★ GPS
- ★ Red inalámbrica.



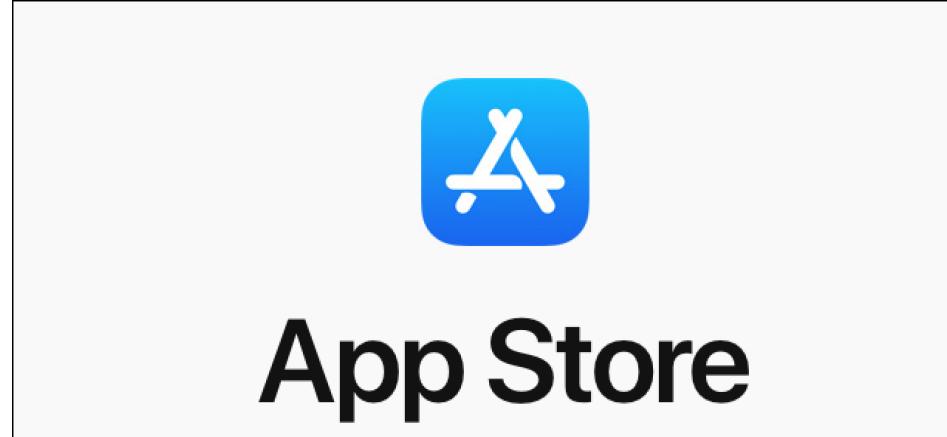
LOS ARCHIVOS DE LA APLICACIÓN

- AppDelegate.swift
- ★ Ciclo de vida de la app
- ★ Interacción con el sistema
- ★ Responder a eventos
- ViewController.swift
- ★ Controlador
- Main.storyboard
- ★ Vista
 - LaunchScreen.storyboard
- ★ Vista/Splash screen
- Info.plist
- ★ Datos de la app



APP STORE

App Store es un servicio para el iPhone, el iPod Touch, el iPad y Mac OS X Snow Leopard o posterior, creado por Apple Inc, que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones.



¿QUÉ SE NECESITA PARA PUBLICAR UNA APP?

1. REGISTRO COMO DESARROLLADOR

Para poder publicar una app en esta tienda previamente debes registrarte como desarrollador o programador de aplicaciones (o app developer) y darte de alta en el programa iOS Developer Program. El registro tiene un coste de \$99 por año.



iOS Developer
Program



Benefits and resources

[Sign In with Your Apple ID](#)

[Apple Developer Program](#)

Xcode developer tools



Xcode beta releases



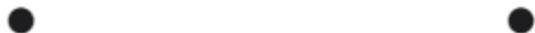
On-device testing



Apple Developer Forums



Bug reporting with Feedback Assistant



OS beta releases



Full access to a comprehensive set of development tools



Advanced app capabilities and services



Code-level support	●
App distribution on the App Store	●
App management, testing, and analytics with App Store Connect	●
Safari Extensions distribution	●
Software distribution outside the Mac App Store	●
Custom app distribution with Apple Business Manager and Apple School Manager	●
Proprietary app distribution to your employees with Apple Business Manager	●
Ad hoc distribution for testing and internal use	●
Access to members-only developer events or additional event content	●
Cost	Free
	99 USD**

2. PREPARACIÓN DE MATERIALES GRÁFICOS

Icono

Si queremos subir una app a Apple Store, lo primero que tenemos que tener preparado (aparte de nuestra app, claro está) es el icono de la app a 2048 x 2048 y cargarlo en el proyecto en Xcode.

Capturas Promocionales

Además del icono se deben añadir las capturas de promoción, que son las que aparecerán luego debajo del icono y el nombre de nuestra app en Apple Store.

Video Promocional

Esto no es obligatorio, pero sí recomendable. Se trata del vídeo promocional que el usuario puede ver en Apple Store antes de comprar la aplicación.

3. CARGAR APP EN ITUNES CONNECT

El siguiente paso será entrar en el iTunes Connect, identificándonos con nuestra Apple ID.

El registro en el Apple Developer Program te garantiza el acceso a iTunes Connect, donde puedes gestionar y administrar, por ejemplo, el aspecto de tu aplicación en la App Store.



iTunes
Connect

CREAR UN REGISTRO EN ITUNES CONNECT

- En la pantalla principal de iTunes Connect, haz clic en “My Apps”. En el signo (+) “New App”.
- Selecciona iOS como plataforma e introduce el **nombre de tu aplicación**, su **idioma principal**, el **Bundle ID** (registrado previamente) y el **SKU** (un número de identificación determinado por ti mismo).
- Proporcionar más información acerca de la **clasificación de tu aplicación** (categoría, subcategorías), estas son para que se puede encontrar en base a palabras clave en la App Store.
- “Pricing and Availability”. En este punto **puedes terminar si tu app será gratuita o de pago**. En caso de que quieras cobrar por tu aplicación, asegúrate de concretar la información correspondiente.

Introducing Worldwide Telephone Support

Telephone Support is now available to help you with questions about iTunes Connect and offering your apps on the App Store. For more information, [contact us](#).

TestFlight Beta Testing for External Testers

You can now invite up to 1000 users to test prerelease builds of your app. To do so, go to External Testers in Prerelease for the app that you want to test and add external testers simply by sending an email invitation. The TestFlight app will allow them to install the prerelease build on their iOS device, receive updates, and provide feedback, all

[More ▾](#)



My Apps



Sales and Trends



Payments and
Financial Reports



iAd



Users and Roles

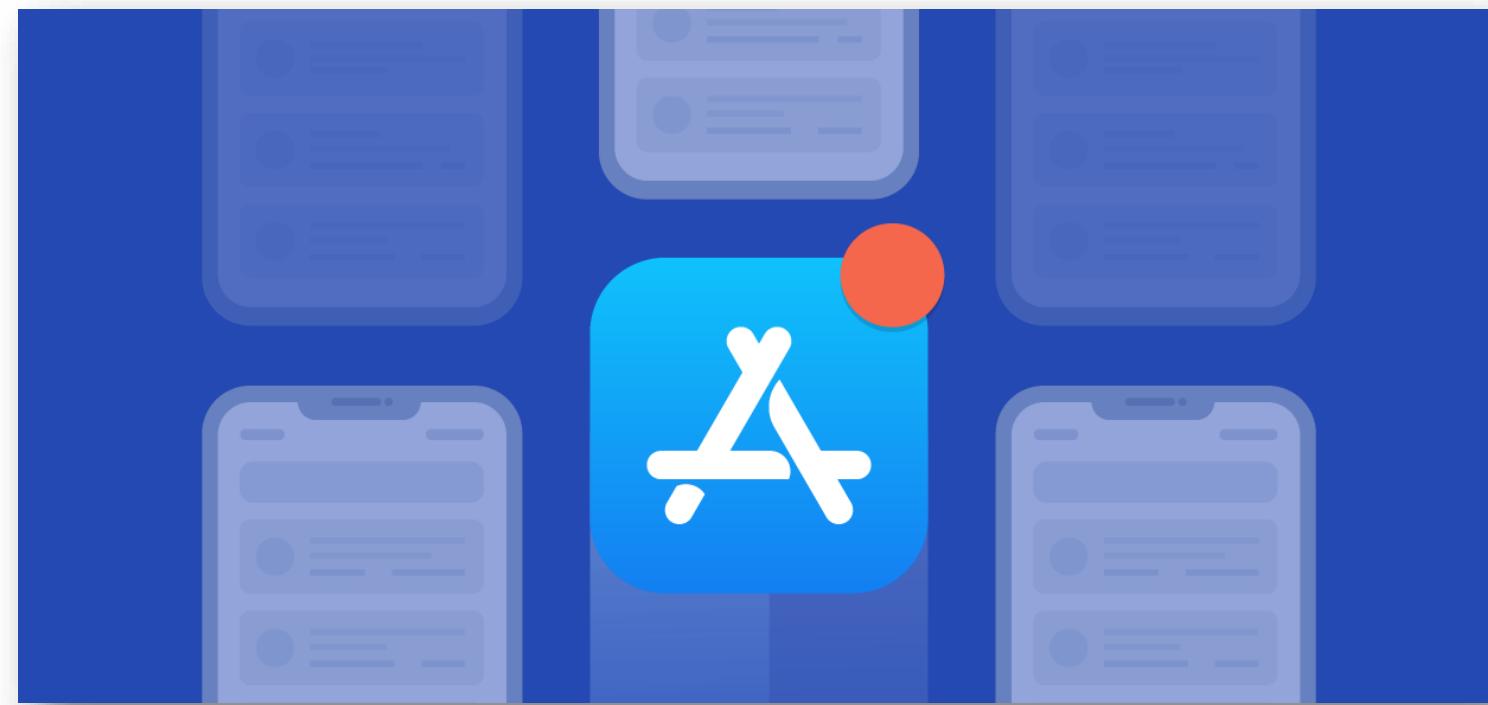


Agreements, Tax,
and Banking



Resources and
Help

Ahora tan sólo te queda esperar a que Apple revise y apruebe tu solicitud para que ésta se distribuya de forma legal a través de la App Store.

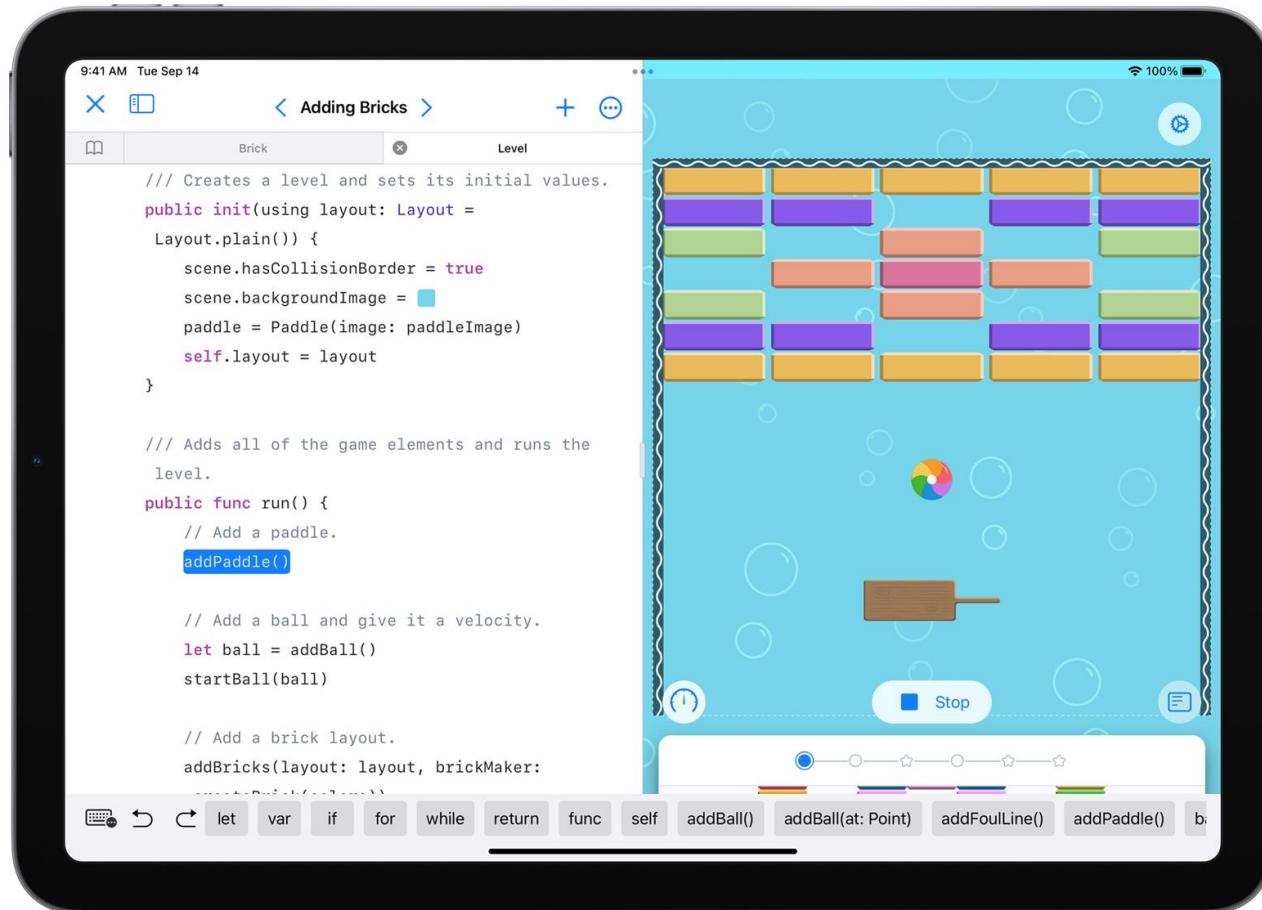


SWIFT PLAYGROUNDS

Swift Playgrounds es una app revolucionaria para el iPad y la Mac que te enseña a programar de una forma divertida e interactiva con Swift, el lenguaje de programación de Apple que usan los profesionales para crear las apps más populares hoy en día. Y como no requiere conocimientos previos, es ideal para estudiantes que apenas están empezando a programar.

Resuelve rompecabezas para dominar los conceptos básicos. Luego, pasa al siguiente nivel y descubre los componentes fundamentales de una app con guías interactivas diseñadas por Apple.

PROGRAMACIÓN SWIFT. PROGRAMADA PARA SER FÁCIL Y ENTRETENIDA.



Aprender a programar con Swift Playgrounds es una actividad realmente motivante. La app incluye un conjunto completo de clases diseñadas por Apple. Primero verás “Introducción al código”, donde empezarás a familiarizarte con los conceptos básicos usando código real para guiar a un personaje a través de un mundo en 3D. Y después pasarás a conceptos más avanzados.

DOMINA NIVELES, ROMPECABEZAS Y CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN.

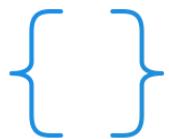
Con “Introducción al código”, alcanzarás los objetivos usando los mismos códigos que usan los desarrolladores profesionales todos los días. A medida que progreses, irán apareciendo conceptos más avanzados. Seguirás creando sobre la base de lo que has aprendido y podrás escribir código cada vez más complejo.



FUNDAMENTOS DE SWIFT.



Comandos



Funciones



Ciclos



Parámetros



Código condicional



Variables



Operadores



Tipos



Inicialización



Corrección de errores

VIDEO: HOW APPLE'S IPHONE OVERTOOK SAMSUNG AS THE TOP SMARTPHONE IN THE WORLD

https://www.youtube.com/watch?v=8oPXtfZlsto&ab_channel=CNBC

