

Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Robson Moreira

Especialista iOS

@robson.moreira85 / In: moreirarobson

Sobre Mim

- Um pouco das minhas experiências
- Como entrei na área?
- O que me motiva?
- O que eu faço além de programar?
- Como me encontrar:
 - [Instagram](#)
 - [LinkedIn](#)
 - [Github](#)

Objetivo Geral

Aprender na prática as principais funcionalidades da Linguagem de Programação Swift.

Pré-requisitos

- Fundamentos da Linguagem Swift
- Xcode, Playground ou Playground Online

Percurso

Etapa 1 **Funções e Closures**

Etapa 2 Classes e Objetos

Etapa 3 Enuns e Structs

Etapa 4 Concorrências

Etapa 5 Protocolos e Extensões

Etapa 6 Error Handling

Etapa 7 Genéricos

Etapa 1

Funções e Closures

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Funções e Closures

Use **func** para declarar uma função.

Chame uma função seguindo seu nome com uma lista de argumentos entre parênteses.

Use **->** para separar os nomes e tipos de parâmetros do tipo de retorno da função.

Hands On!

*“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”*

Linus Torvalds

Percurso

~~Etapa 1~~ ~~Funções e Closures~~

Etapa 2 **Classes e Objetos**

Etapa 3 Enuns e Structs

Etapa 4 Concorrências

Etapa 5 Protocolos e Extensões

Etapa 6 Error Handling

Etapa 7 Genéricos

Etapa 2

Classes e Objetos

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Classes e Objetos

Para criar uma classe use **class** seguido pelo seu nome.

Propriedades em uma classe são escritas da mesma forma que uma constante ou variável.

Objetos são instâncias de uma classe.

Hands On!

***“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”***

Linus Torvalds

Percurso

~~Etapa 1~~

~~Funções e Closures~~

~~Etapa 2~~

~~Classes e Objetos~~

Etapa 3

Enuns e Structs

Etapa 4

Concorrências

Etapa 5

Protocolos e Extensões

Etapa 6

Error Handling

Etapa 7

Genéricos

Etapa 3

Enuns e Structs

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Enuns e Structs

Para criar uma enumeração use **enum**.

Assim como as classes, as enumerações podem ter métodos associados a elas.

Para criar uma estrutura use **struct**.

Structs suportam muitos dos mesmos comportamentos que as classes, incluindo métodos e inicializadores.

Hands On!

***“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”***

Linus Torvalds

Percurso

~~Etapa 1~~ ~~Funções e Closures~~

~~Etapa 2~~ ~~Classes e Objetos~~

~~Etapa 3~~ ~~Enuns e Structs~~

Etapa 4 **Concorrências**

Etapa 5 Protocolos e Extensões

Etapa 6 Error Handling

Etapa 7 Genéricos

Etapa 4

Concorrências

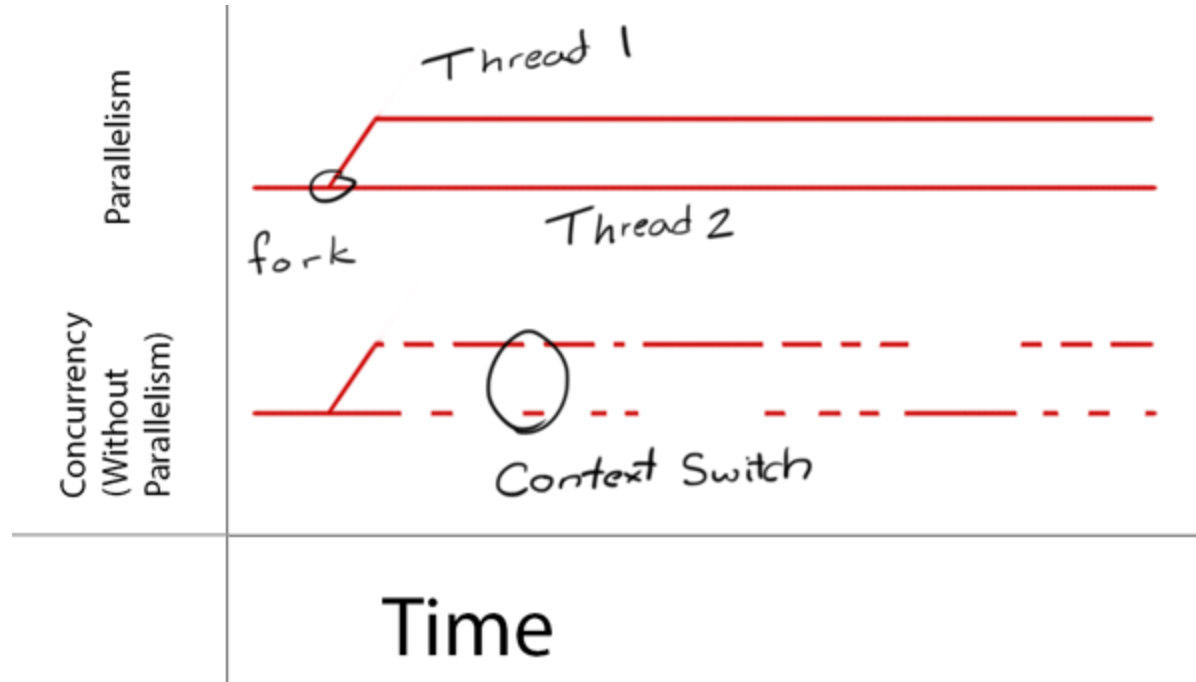
// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Concorrências

O aplicativo está executando mais de uma tarefa ao mesmo tempo, simultaneamente.

Mais de uma thread em execução.

Grand Central Dispatch (GCD)



Async/Await

Disponível a partir do Swift 5.5 (WWDC 21).

Simplifica o código.

Hands On!

***“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”***

Linus Torvalds

Percurso

Etapa 1	Funções e Closures
Etapa 2	Classes e Objetos
Etapa 3	Enuns e Structs
Etapa 4	Concorrências
Etapa 5	Protocolos e Extensões
Etapa 6	Error Handling
Etapa 7	Genéricos

Etapa 5

Protocolos e Extensões

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Protocols

Define um esquema de métodos, propriedades e outros requisitos que atendem a uma determinada tarefa ou funcionalidade.

Extensions

Adiciona novas funcionalidades em uma classe, estrutura, enumeração ou tipo de protocolo existente.

Hands On!

***“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”***

Linus Torvalds

Percurso

Etapa 1	Funções e Closures
Etapa 2	Classes e Objetos
Etapa 3	Enuns e Structs
Etapa 4	Concorrências
Etapa 5	Protocolos e Extensões
Etapa 6	Error Handling
Etapa 7	Genéricos

Etapa 6

Error Handling

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Hands On!

*“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”*

Linus Torvalds

Percurso

Etapa 1	Funções e Closures
Etapa 2	Classes e Objetos
Etapa 3	Enuns e Structs
Etapa 4	Concorrências
Etapa 5	Protocolos e Extensões
Etapa 6	Error Handling
Etapa 7	Genéricos

Etapa 7

Genéricos

// Tópicos Avançados da Linguagem de Programação Swift

Hands On!

*“Falar é fácil.
Mostre-me o código!”*

Linus Torvalds

Percurso

Etapa 1	Funções e Closures
Etapa 2	Classes e Objetos
Etapa 3	Enuns e Structs
Etapa 4	Concorrências
Etapa 5	Protocolos e Extensões
Etapa 6	Error Handling
Etapa 7	Genéricos

Links Úteis

- [Repositório no GitHub](#)
- [Documentação Oficial Swift](#)
- Referências:
 - [Swift Tour](#)

Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)

