



Actividad

1

Instalación XCode /Aplicación 1

Desarrollo de Aplicaciones Móviles III

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Sandra Luz Lara Dévora

Alumno: Darío Ismael Núñez Manrriquez

Fecha: 21/07/2023

Desarrollo de Aplicaciones Móviles III

Nombre del Autor

Darío Ismael Núñez Manrriquez

Actividad

Instalación XCode/Aplicación 1

Unidad

1

Fecha de entrega

21/07/2023

índice**Contenido**

índice	3
Introducción	4
Descripción	5
Justificación	6
Desarrollo.....	7
Codificación	7
Prueba de la aplicación.....	9
Conclusión	12
Bibliografía	13

Introducción

Lenguaje de programación: Swift:

Este es un lenguaje rápido y eficiente que proporciona información en tiempo real y se puede incorporar muy fácilmente al código de objective-C existente. Los desarrolladores no solo pueden programar de una forma más segura y confiable, sino también ahorrar tiempo y enriquecer la experiencia con las Apps.

Swift es un lenguaje de programación de propósito general, desarrollado por Apple inc. Para dispositivos con sistemas operativos IOS X, watchOS, tvOS y Linux. Diseñado para trabajar con los marcos de Cocoa y Cocoa Touch, Apple pretende que Swift sea más resistente a la codificación errónea ("más seguro"), en comparación a Objective-C. Se incluye con el marco del compilador LLVM incluido en Xcode 6 y versiones posteriores

El equipo de desarrollo de Swift estaba liderado por Chris Lattner, quien había trabajado en el compilador LLVM de Apple. Lattner y su equipo trabajaron en Swift durante varios años antes de su lanzamiento oficial, asegurándose de que fuera un lenguaje de programación sólido y confiable.

Sintaxis clara y concisa: La sintaxis de Swift es fácil de leer y escribir, lo que lo hace más accesible para los desarrolladores nuevos y experimentados.

Descripción

En la siguiente actividad se me solicita crear una aplicación mediante el uso del lenguaje Swift para la creación de dicha actividad la plataforma de estudio me brindo las especificaciones sobre cómo se me solicita crear la aplicación, y la información que se me brindo de la plataforma es la siguiente.

Contextualización:

Swift es un lenguaje de programación moderno que brinda mayor seguridad y es intuitivo. Por lo anterior, con este se pueden crear múltiples y variadas aplicaciones. Para lograrlo, es necesario contar con un amplio conocimiento de su funcionamiento para poder comprender cómo se deben diseñar y realizar dichas aplicaciones.

Se necesita crear una aplicación donde sea posible el ingresar un número y diga si es numero par o impar.

Actividad:

Realizar instalación de XCode o utilizar los compiladores online (según la preferencia) y crear la aplicación solicitada

Para la realización de esta actividad utilice el compilador en línea.

Justificación

¿Cuál es la necesidad de realizar este proyecto?

Al realizar este proyecto mostraría que seguí las instrucciones que se me dieron, y pude realizar la actividad con las especificaciones que se denominaron base para crear esta actividad

¿Cuáles serán sus aportes?

Los aportes de realizar esta actividad dejan como muestra que se seguir indicaciones y que pude llegar a realizar la actividad que se me solicito en esta actividad la actividad me solicito realizar una aplicación o programa con el cual al momento yo de ingresar un numero la aplicación pueda detectar si es par o impar, demostrando con la realización de esta actividad es que si estoy llegando a estar familiarizado con el lenguaje Swift

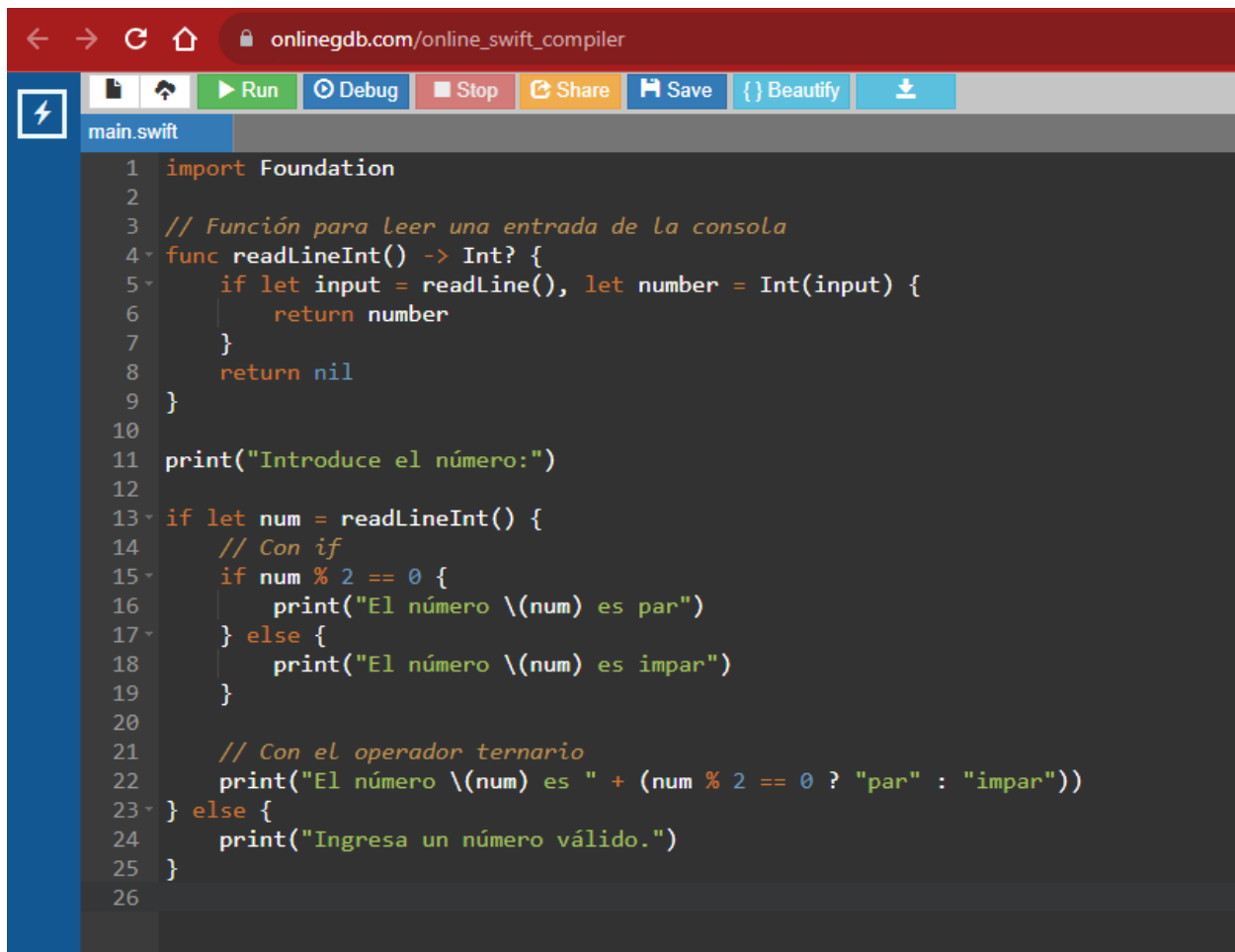
¿Qué elementos me ha llevado a escoger el tema que presento?

En realidad, para presentar este tema la misma materia solicito que realizáramos esta actividad y el tema ya estaba propuesto por la misma escuela nosotros solo tomamos como base la información que nos brinda la misma escuela y creamos la actividad ya lo de las definiciones ya estas establecidas con su significado correspondiente nosotros solo nos encargamos de poder realizar la codificación de la actividad

Desarrollo

Codificación

Para la realización de esta codificación tome como base videos de YouTube y la información de los videos de tutoría de la maestra.



```
1 import Foundation
2
3 // Función para leer una entrada de la consola
4 func readLineInt() -> Int? {
5     if let input = readLine(), let number = Int(input) {
6         return number
7     }
8     return nil
9 }
10
11 print("Introduce el número:")
12
13 if let num = readLineInt() {
14     // Con if
15     if num % 2 == 0 {
16         print("El número \(num) es par")
17     } else {
18         print("El número \(num) es impar")
19     }
20
21     // Con el operador ternario
22     print("El número \(num) es " + (num % 2 == 0 ? "par" : "impar"))
23 } else {
24     print("Ingresa un número válido.")
25 }
26
```

```
import Foundation

// Función para leer una entrada de la consola

func readLineInt() -> Int? {

    if let input = readLine(), let number = Int(input) {

        return number

    }

    return nil

}

print("Introduce el número:")

if let num = readLineInt() {

    // Con if

    if num % 2 == 0 {

        print("El número \ \(num) es par")

    } else {

        print("El número \ \(num) es impar")

    }

    // Con el operador ternario

    print("El número \ \(num) es " + (num % 2 == 0 ? "par" : "impar"))

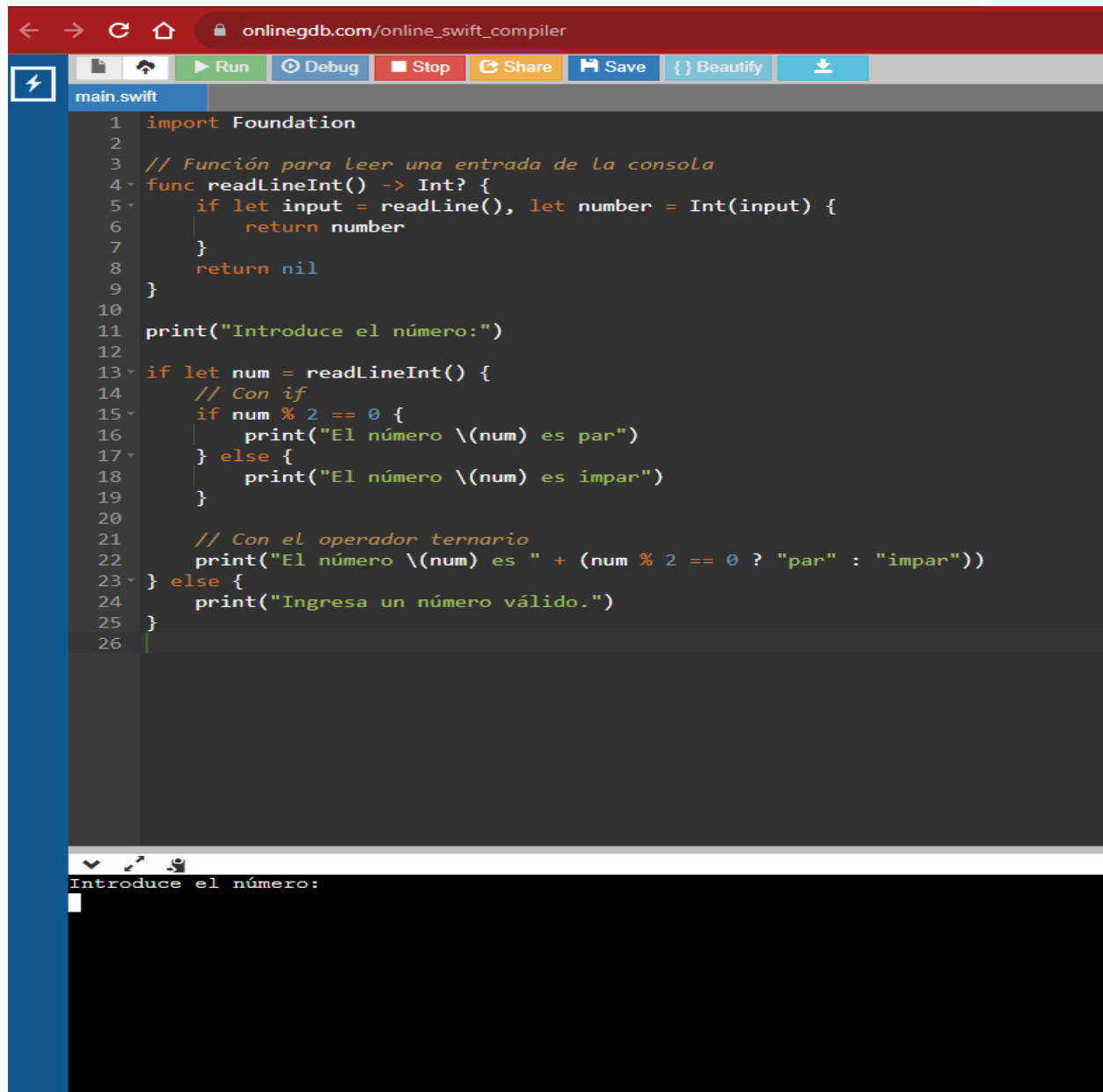
} else {

    print("Ingresa un número válido.")

}
```


Prueba de la aplicación

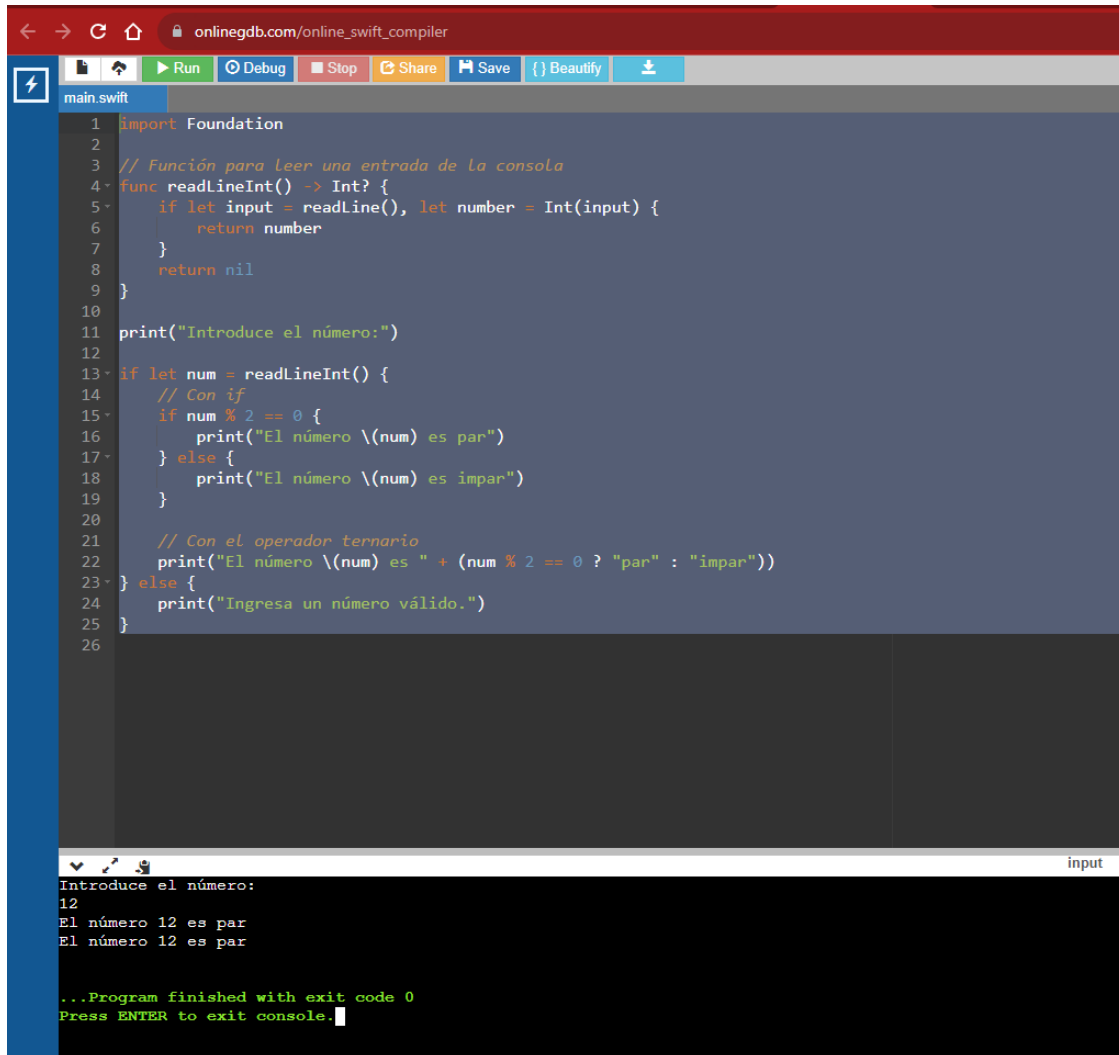
Iniciando la aplicación en la siguiente captura me solicita ingresar un numero



```
1 import Foundation
2
3 // Función para leer una entrada de la consola
4 func readLineInt() -> Int? {
5     if let input = readLine(), let number = Int(input) {
6         return number
7     }
8     return nil
9 }
10
11 print("Introduce el número:")
12
13 if let num = readLineInt() {
14     // Con if
15     if num % 2 == 0 {
16         print("El número \(num) es par")
17     } else {
18         print("El número \(num) es impar")
19     }
20
21     // Con el operador ternario
22     print("El número \(num) es " + (num % 2 == 0 ? "par" : "impar"))
23 } else {
24     print("Ingresa un número válido.")
25 }
26
```

Introduce el número:

En la siguiente captura se muestra número par

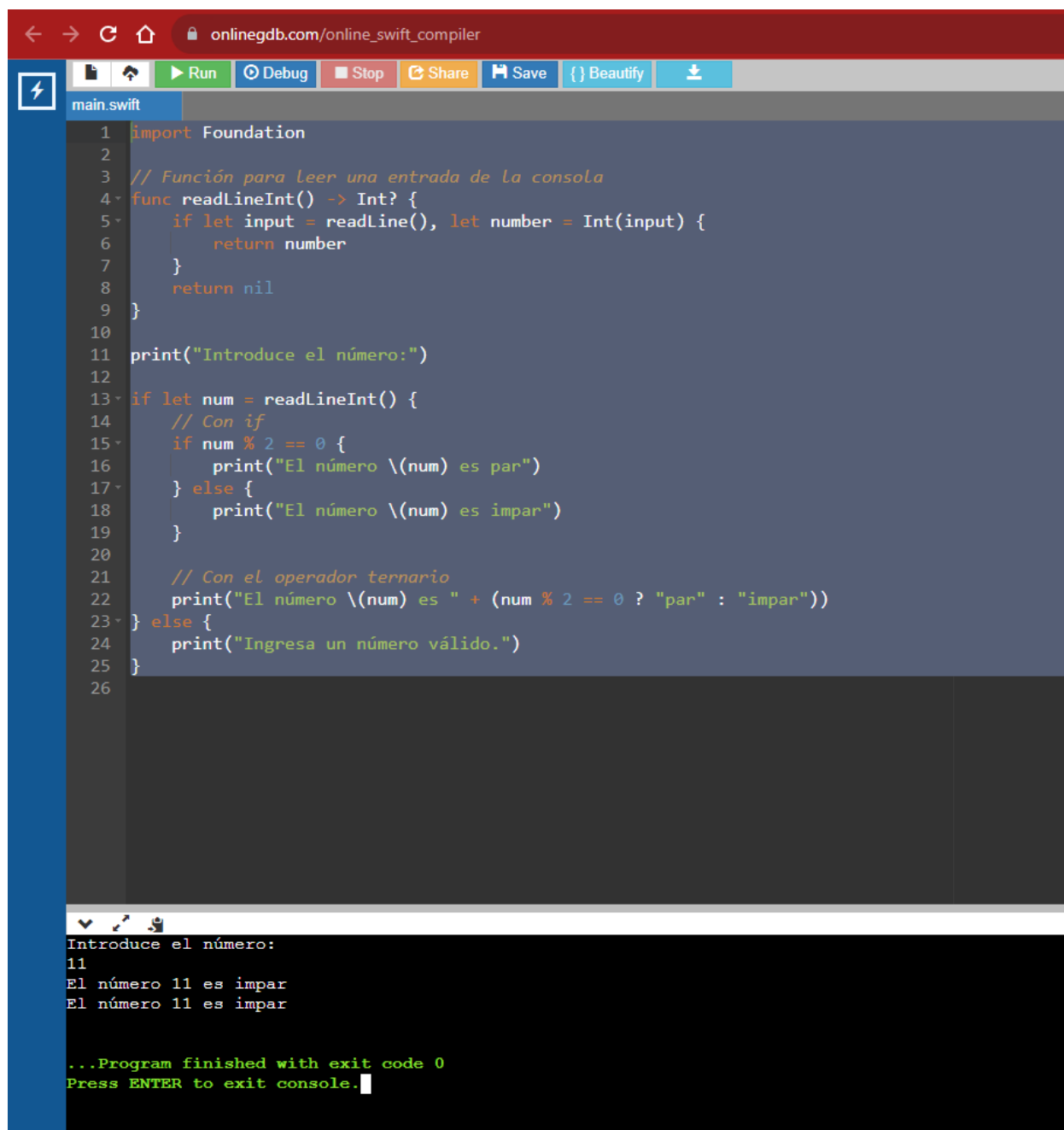


```
1 import Foundation
2
3 // Función para Leer una entrada de La consola
4 func readLineInt() -> Int? {
5     if let input = readLine(), let number = Int(input) {
6         return number
7     }
8     return nil
9 }
10
11 print("Introduce el número:")
12
13 if let num = readLineInt() {
14     // Con if
15     if num % 2 == 0 {
16         print("El número \(num) es par")
17     } else {
18         print("El número \(num) es impar")
19     }
20
21     // Con el operador ternario
22     print("El número \(num) es " + (num % 2 == 0 ? "par" : "impar"))
23 } else {
24     print("Ingresa un número válido.")
25 }
26
```

Introduce el número:
12
El número 12 es par
El número 12 es par

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

En la siguiente captura se muestra numero impar



```
1 import Foundation
2
3 // Función para leer una entrada de la consola
4 func readLineInt() -> Int? {
5     if let input = readLine(), let number = Int(input) {
6         return number
7     }
8     return nil
9 }
10
11 print("Introduce el número:")
12
13 if let num = readLineInt() {
14     // Con if
15     if num % 2 == 0 {
16         print("El número \(num) es par")
17     } else {
18         print("El número \(num) es impar")
19     }
20
21     // Con el operador ternario
22     print("El número \(num) es " + (num % 2 == 0 ? "par" : "impar"))
23 } else {
24     print("Ingresa un número válido.")
25 }
26
```

Introduce el número:
11
El número 11 es impar
El número 11 es impar

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

Conclusión

Al realizar esta actividad me dejó como enseñanza, como utilizar el lenguaje Swift y no parece ser muy complicado más bien este tipo de lenguaje parece fácil,

porque con poco código de lenguaje ingresado se puede realizar rápido la creación de programas que a la vez son programas sencillos,

ocuparía intentar realizar un programa como de un cajero automático con diferentes tipos de menú para poder explotar mi mente con toda la información que se necesita para realizar dicho programa, pero en lo básico que viene siendo la actividad anterior parece sencillo de dominar

Me gustó mucho este lenguaje no solo por lo poco que pide si no por lo práctico, espero haber realizado la actividad como me lo solicitaron en la plataforma.

Si me deja mucha enseñanza

Bibliografía

Información sobre el lenguaje Swift:

<https://es.linkedin.com/pulse/swift-el-lenguaje-de-programaci%C3%B3n-moderno-para-desarrollo-araya>

Link: <https://github.com/dario1156/Desarrollo-de-Aplicaciones-M-viles-III>