

Agenda

- Apresentação do Professor
- Conteúdo Programático
- Introdução ao iOS, OSX, Objective-C, Swift e Xcode
- Member Center, Apple Store
- Alguns atalhos
- Baby Steps

Explorador de cavidades naturais...

Com pouca luz...



Poço Encantado - Chapada Diamantina - BA



...ou sem nenhuma Luz.

Explorador de cavidades naturais...

Úmidas...



Caverna Água Suja - PR

... ou secas.



Caverna Ouro Grosso – PR

Explorador de cavidades naturais...

Subterrâneas...



Travessia Caverna Morro Preto para Caverna Couto - PR

... ou subaquáticas.



Mergulho na caverna da Ilha Rata – Fernando de Noronha - PE

Explorador dos cumes gelados ...



Monte Salcantay – Peru – Trilha Inca

...ou muito gelados.



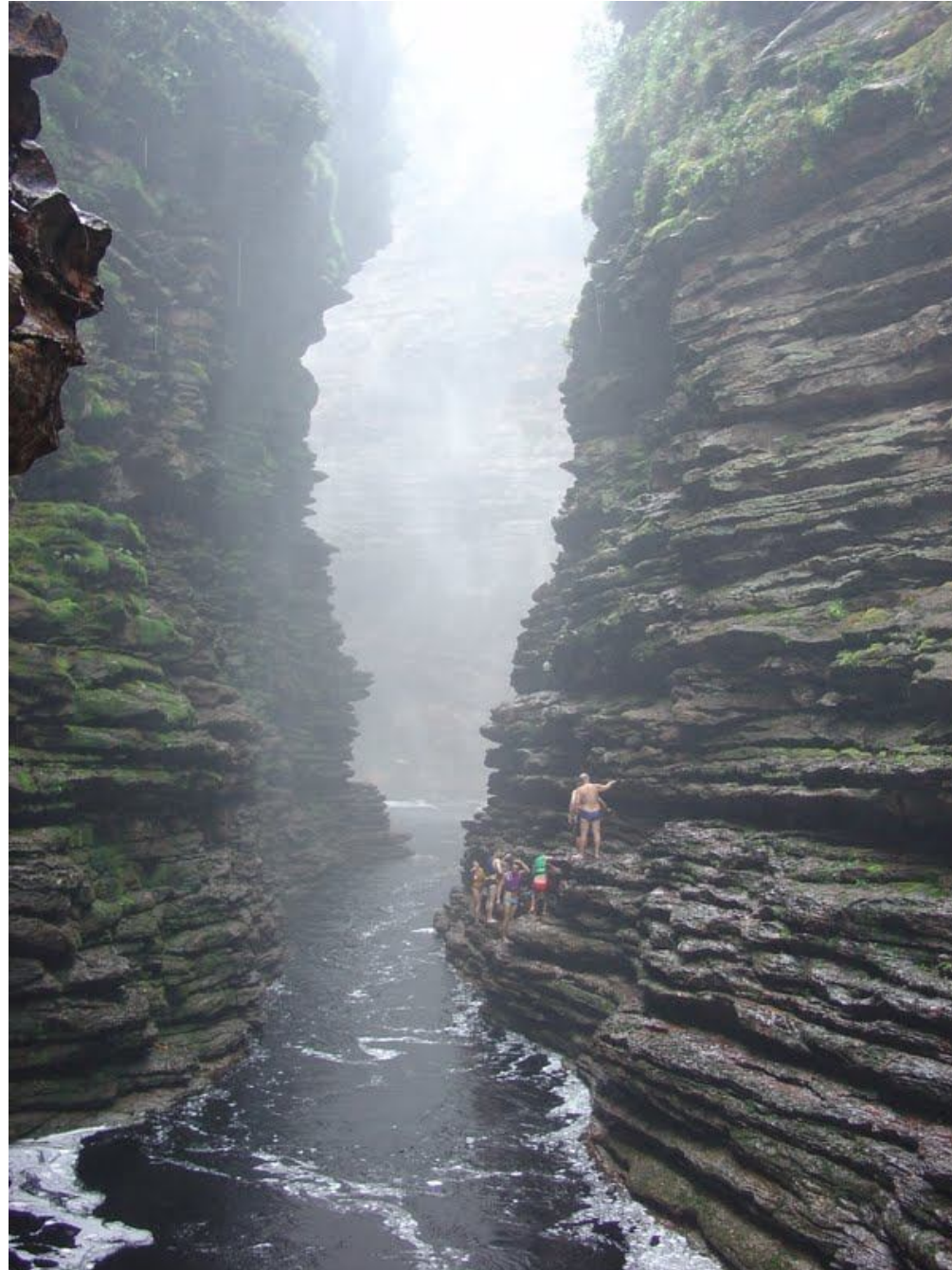
Glaciar Perito Moreno – Patagônia

Explorador de vales ...



Pq. Nacional de Aparados da Serra - RS

... e fendas profundas.



Canion da Cachoeira do Buracão – Ibicoara - BA

Sempre em busca de grandes surpresas...



Caverna Angélica – Terra Ronca - GO

... ou grandes desafios.



Gruta da Ilha do Meio – Fernando de Noronha – PE

Buscando constantemente deixar a zona de conforto...



Floresta de Lenguas - Chile

... sem medo do novo.



Descida para a caverna Laje Branca - PR

Em busca da superação.



Portal da caverna Laje Branca - PR

Apresentação do Professor

Boa noite e bom início de curso à todos que estão buscando superação e com muita vontade de sair da zona de conforto.

Porque zona de conforto é o local onde os sonhos morrem.

Sejam bem-vindos.

Apresentação do Professor

- **Agesandro Scarpioni**

- **Email: agesandro@fiap.com.br**

- Mestre em Engenharia Biomédica.
- Pós graduado em Engenharia de Software.
- Graduado em Processamento de Dados.
- Coordenador do curso de Bacharelado em Sistemas da Informação e do curso Tecnólogo em Jogos Digitais da FIAP.
- 20 anos de experiência em docência em diversas disciplinas da área de TI.
- Atua na área de informática desde 1989 trabalhando em projetos de desenvolvimento de software.
- Possui participação em empresa de consultoria em soluções tecnológicas e automação comercial.
- Atualmente participa de projeto de software em área médica.

Conteúdo Programático

- Introdução ao iOS e Xcode.
- Sintaxe Obj-C / Swift
- Playground
- Classes iOS (Estrutura, atributos, métodos, construtores, exceptions, protocolos, @property).
- MVC
- Arrays (mutáveis e imutáveis).
- Estrutura de dados chave e valor. (Dicionários)
- Alertas
- Navegação entre Telas com Navigation Controller
- TableView, protocolos e delegates.
- WebView.
- Switch, Slider, Stepper, Segmented Control, UIImageView, ScrollView.
- TableView e TableView Controller
- Webservices com Json e Rest
- Persistência NSUserDefaults e Core Data
- Mapa
- Internacionalização

Conteúdo Programático para Jogos Digitais

- Conteúdo do slide anterior (com outra profundidade em P.O.O. e alguns componentes)
- SpriteKit
- Cenas e Objetos
- SKActions
- Partículas
- Nodes, imagem e animação
- Obstáculos e animação de background
- Física e Colisões
- Música e Som
- Transições de cena, textos e pontuações
- Game Center
- In-App Purchases (Compras dentro do Aplicativo)

Introdução ao iOS

- O iOS é uma importante plataforma de desenvolvimento mobile.
- Lançamento do primeiro iPhone foi em 2007.
- Lançamento do SDK de desenvolvimento em 2008 juntamente com a abertura da Apple Store.
- O impulso ao desenvolvimento se deu pela forma de distribuição rápida e fácil para qualquer aparelho Apple e ainda com a possibilidade de remuneração dos desenvolvedores.
- Era chamado de iPhone Operation System (iOS) hoje é utilizado não só pelo iPhone, como também pelos devices iPodTouch, Apple TV, iPad e Apple Watch.

Introdução ao Objective-C

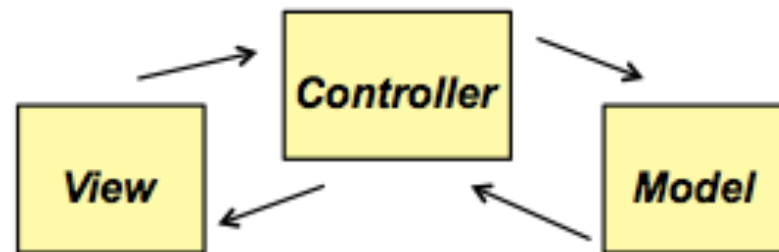
- Também chamada de ObjC ou Obj-C.
- Muito conteúdo no próprio site da Apple e no iTunes.
- É uma linguagem para desenvolvimento de aplicativos para o iOS.
- Foi criada nos anos 1980, em 1988 a NeXT empresa de Jobs adquiriu a linguagem e a licenciou, antes Jobs usava um sistema operacional próprio chamado NextStep, por isso muitas classes do Obj-C iniciam com NS, como por exemplo o NSString.
- Criada com base na sintaxe da linguagem C (PE) e nos conceitos do Smalltalk (POO) que foi uma das primeiras linguagens com o paradigma de orientação a objetos.

Introdução ao Objective-C

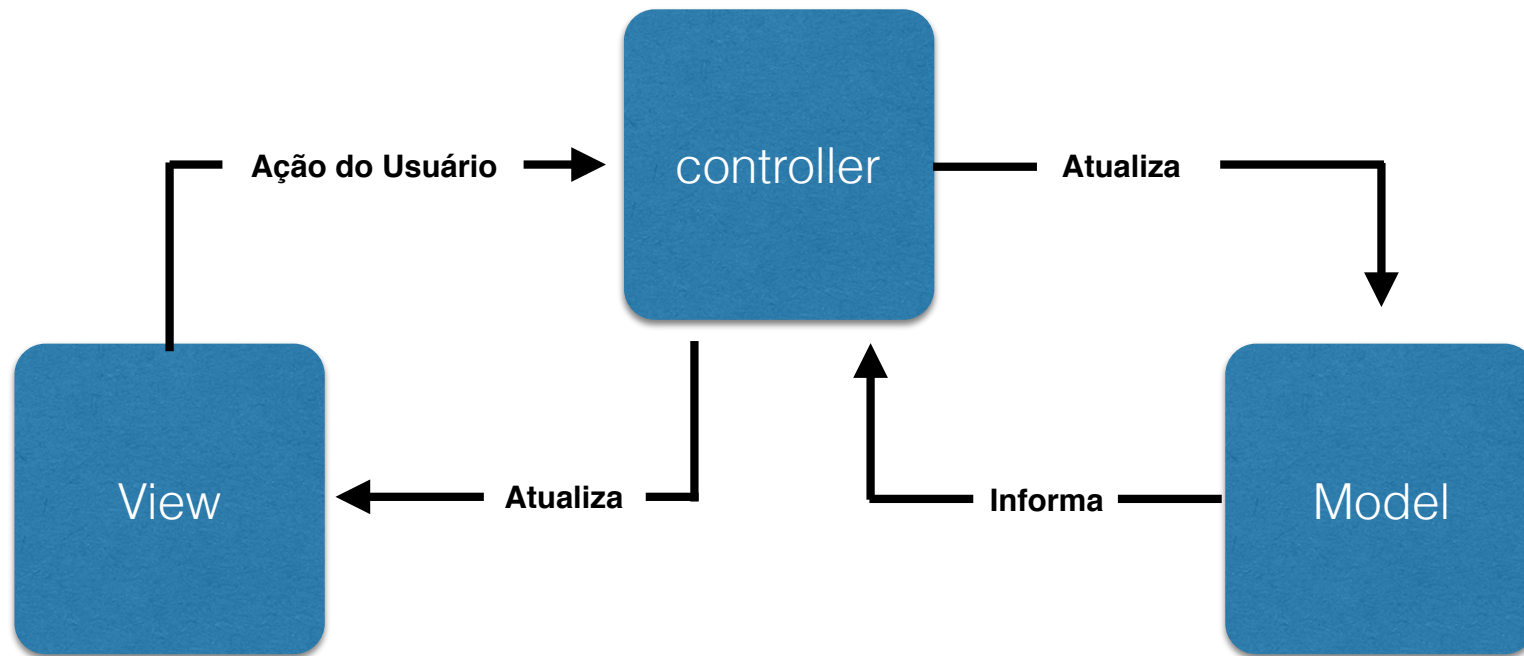
- Frameworks como o Foundation e Cocoa Touch do Obj-C, foram criados para proporcionar um desenvolvimento mais produtivo.
 - Classes presentes no Foundation como NSString, NSArray, NSDictionary, NSObject e muitas outras tem o objetivo de simplificar o desenvolvimento.
 - Acima dessas classes foi criado o Framework Cocoa Touch que é integrado ao Xcode e facilita a utilização de recursos multimídia, networking, persistência, animações, sensores, etc., dessa forma a complexidade desses assuntos ficam escondidos do desenvolvedor, o Cocoa é baseado no padrão MVC (Model View Controller).

Introdução ao Objective-C

- A camada View é criada utilizando o Interface Builder, permitindo desenhar a tela em um editor visual.
- A camada de Controller são classes filhas de UIViewController e são elas que definem o ciclo de vida das telas, trata os eventos do usuário, controla a navegação e interage com a camada Model.
- A camada Model possui as classes e os objetos responsáveis pela lógica de negócio da aplicação.



MVC

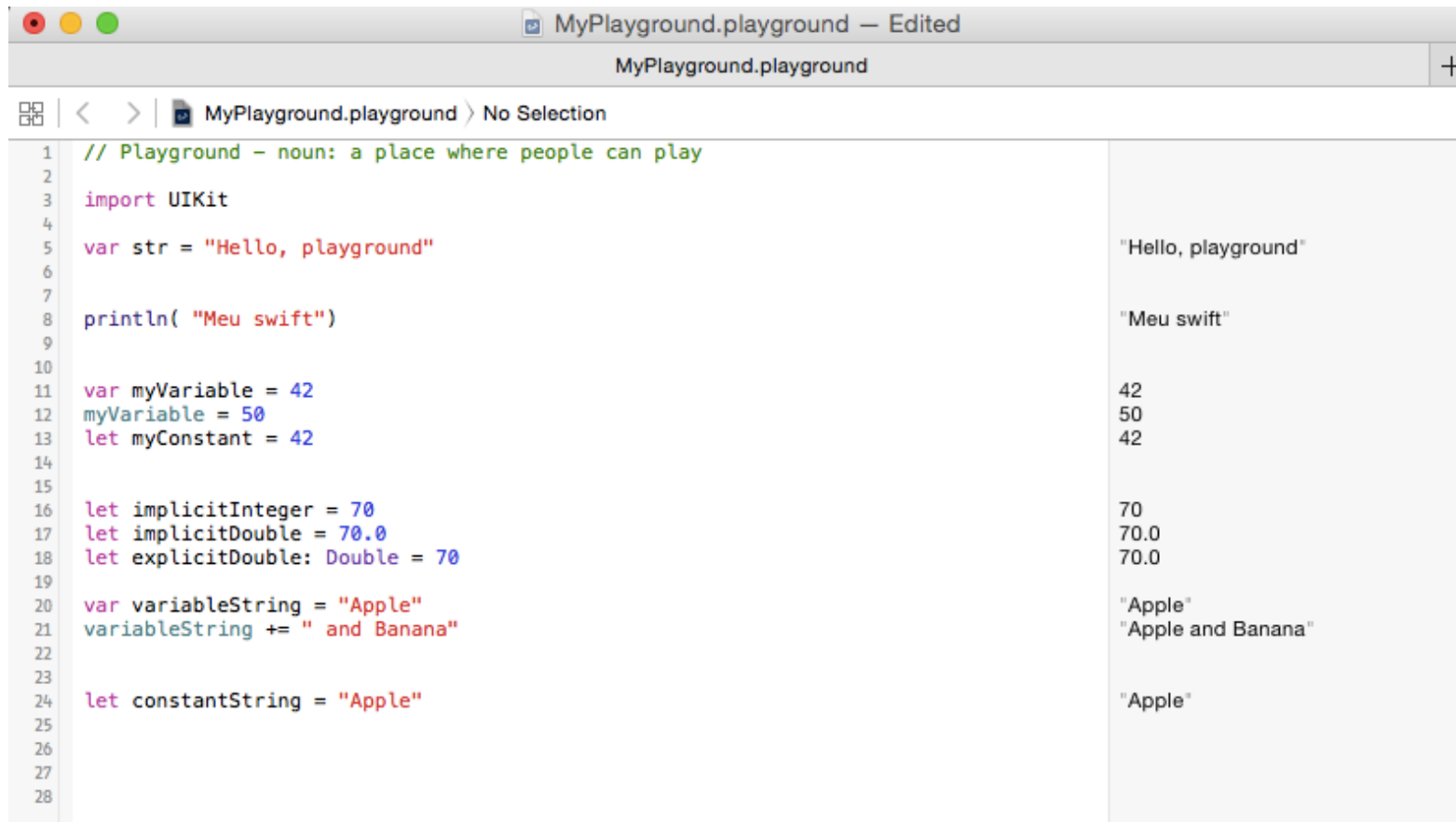


Introdução ao Swift

- Swift é uma linguagem de programação nova, lançada em outubro de 2014 na versão 1.1, foi disponibilizada para os desenvolvedores Apple desde junho de 2014.
- O código Swift pode trabalhar lado a lado com Objective-C em um mesmo projeto.
- <https://developer.apple.com/swift/>

Introdução ao Swift

- Playgrounds tornam a escrita de código Swift simples. Digite uma linha de código e o resultado aparece imediatamente.



The screenshot shows a Swift Playground window titled "MyPlayground.playground — Edited". The interface includes a toolbar with icons for file operations and a breadcrumb "MyPlayground.playground > No Selection". The code editor on the left contains the following Swift code:

```
1 // Playground - noun: a place where people can play
2
3 import UIKit
4
5 var str = "Hello, playground"
6
7
8 println( "Meu swift")
9
10
11 var myVariable = 42
12 myVariable = 50
13 let myConstant = 42
14
15
16 let implicitInteger = 70
17 let implicitDouble = 70.0
18 let explicitDouble: Double = 70
19
20 var variableString = "Apple"
21 variableString += " and Banana"
22
23
24 let constantString = "Apple"
25
26
27
28
```

The results pane on the right displays the output of the code:

- "Hello, playground"
- "Meu swift"
- 42
- 50
- 42
- 70
- 70.0
- 70.0
- "Apple"
- "Apple and Banana"
- "Apple"

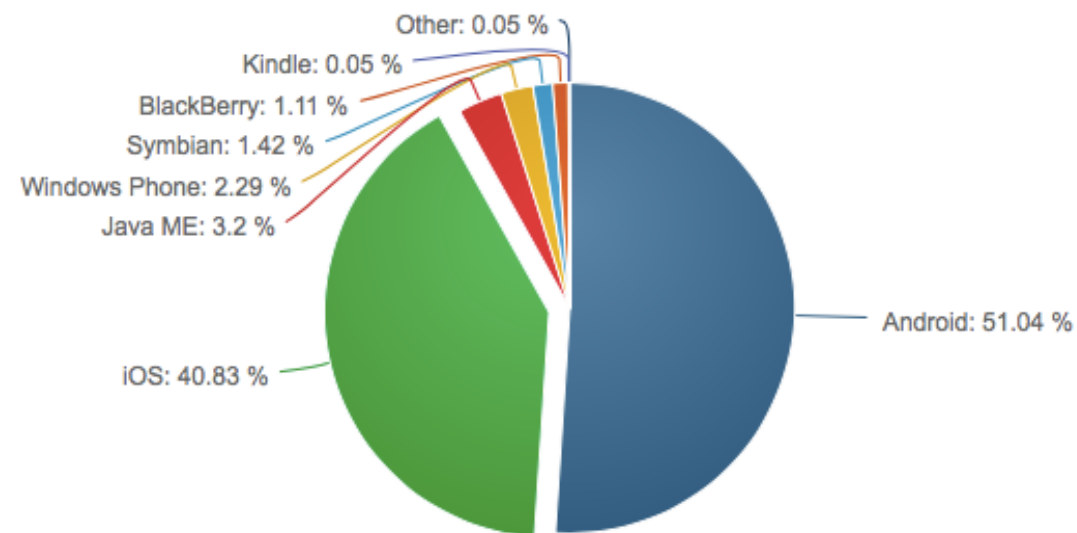
Introdução ao Xcode / Swift

Sistema Operacional	Market Share (Julho / 2014)	Linguagem Nativa
Android	44,62%	Java
iOS	44,19%	Objective-C
Symbian	2,57%	C++
Windows Phone	2,49%	C#
BlackBerry	1,21%	Java, C++, HTML5
Firefox OS	?	HTML5

Fontes: <http://www.loiane.com/2014/02/curso-phonegap-cordova-aula-01-introducao-ao-phonegap/>
<http://www.netmarketshare.com/>

Acessado em 07 de outubro 2014

Introdução ao Xcode / Swift



Fonte: <http://www.netmarketshare.com/>

- [Acessado em 03 de Julho 2015](#)

Introdução ao Xcode

- Xcode é o IDE - Integrated Development Environment ou seja, o ambiente de desenvolvimento.
 - Podemos fazer a instalação pelo site da Apple: Developer.apple.com/xcode ou pela Apple Store.
 - Desde a versão versão 4.2 do Xcode lançado em outubro de 2011 para iOS 5, podemos trabalhar com StoryBoard aumentando muito a produtividade.
 - Dentro do Xcode também é possível acessar toda a documentação das classes.
 - Não é preciso ter iPhone ou iPad para testar os aplicativos pois o Xcode já possui um simulador. Quem tiver o aparelho pode testar direto no aparelho desde a versão do Xcode 7 (iOS 9), antes da versão 7 só podia testar no aparelho quem tinha uma conta paga de desenvolvedor.

Member Center

- Custa US\$ 99,00 ano - conta pessoa física.
- O Member Center é o melhor repositório de informações sobre desenvolvimento e é atualizado constantemente, algumas funcionalidades ficam disponíveis apenas para membros como é o caso do Portal de Provisionamento.
- Dentro do Member Center existe o IOS Provisioning Portal, local onde podemos cadastrar nossos dispositivos para teste (até 100 devices), se excluir um device o contador não volta. É nesse local onde cada app recebe um ID que será relacionado ao ID de um aparelho cadastrado para teste, juntamente com um ID de desenvolvedor.
- Não se pode publicar na Apple Store sem ter uma conta paga.

Apple Store

- Você não paga taxa de hospedagem.
- Sem custo para aplicações gratuitas.
- Você define o preço da sua aplicação.
- 70 % da renda fica com o desenvolvedor, 30% com a Apple.

Laboratório Mac

- Para reservar o laboratório aos sábados, enviar e-mail com nome, rm data e horário para helpdesk@fiap.com.br, aguarde a confirmação, o mesmo vale para pedidos de abertura antes dos horários das aulas.
- Existem serviços de máquinas virtuais Mac na internet como por exemplo <http://www.macincloud.com>

Alguns atalhos

- F3 -> Mission Control
- F4 -> LaunchPad
- Spotlight -> Command + space
- Print Screen -> Shift + Command + 3
- Print Screen -> Shift + Command + 4
- Xcode
 - Indentação -> Control + i
 - Comentário -> Control + /
 - Run -> Command + R
 - Movimento -> Option (setas)
 - Selecionar -> Shift + Option + (setas)

DICA: Pen Drive NTFS só é possível ler não grava, para gravar formate o pen drive com FAT32

Teclas de atalho mac: http://support.apple.com/kb/HT1343?viewlocale=en_US&locale=en_US

Teclas de atalho Xcode : https://developer.apple.com/library/mac/documentation/IDEs/Conceptual/xcode_help-command_shortcuts/Introduction/Introduction.html

Baby Steps

- Abra o Xcode