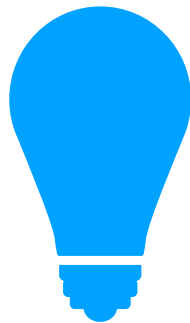


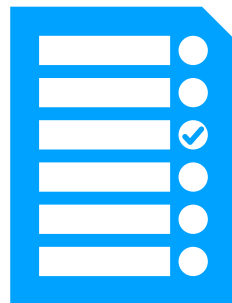
# Desarrollo de Apps iOS

Introducción

# Flujo de Desarrollo

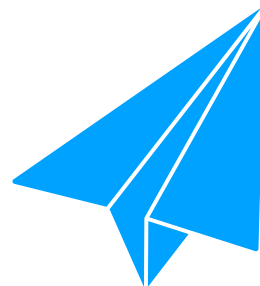


**Idea**



## **Análisis**

- Mercado, usuarios
- Tiempo
- Costos
- Requerimientos



## **Diseño**

- Maqueta de Interfaces
- Organización de tareas
- Arquitectura de código
- Servicios
- Modelo de negocios
- Mercadotecnia

# Distribución



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

**Apple id**



**Design  
Guidelines**



**Review  
Guidelines**



**Business  
model**



**Audience**



# Desarrollo



**Programadores**

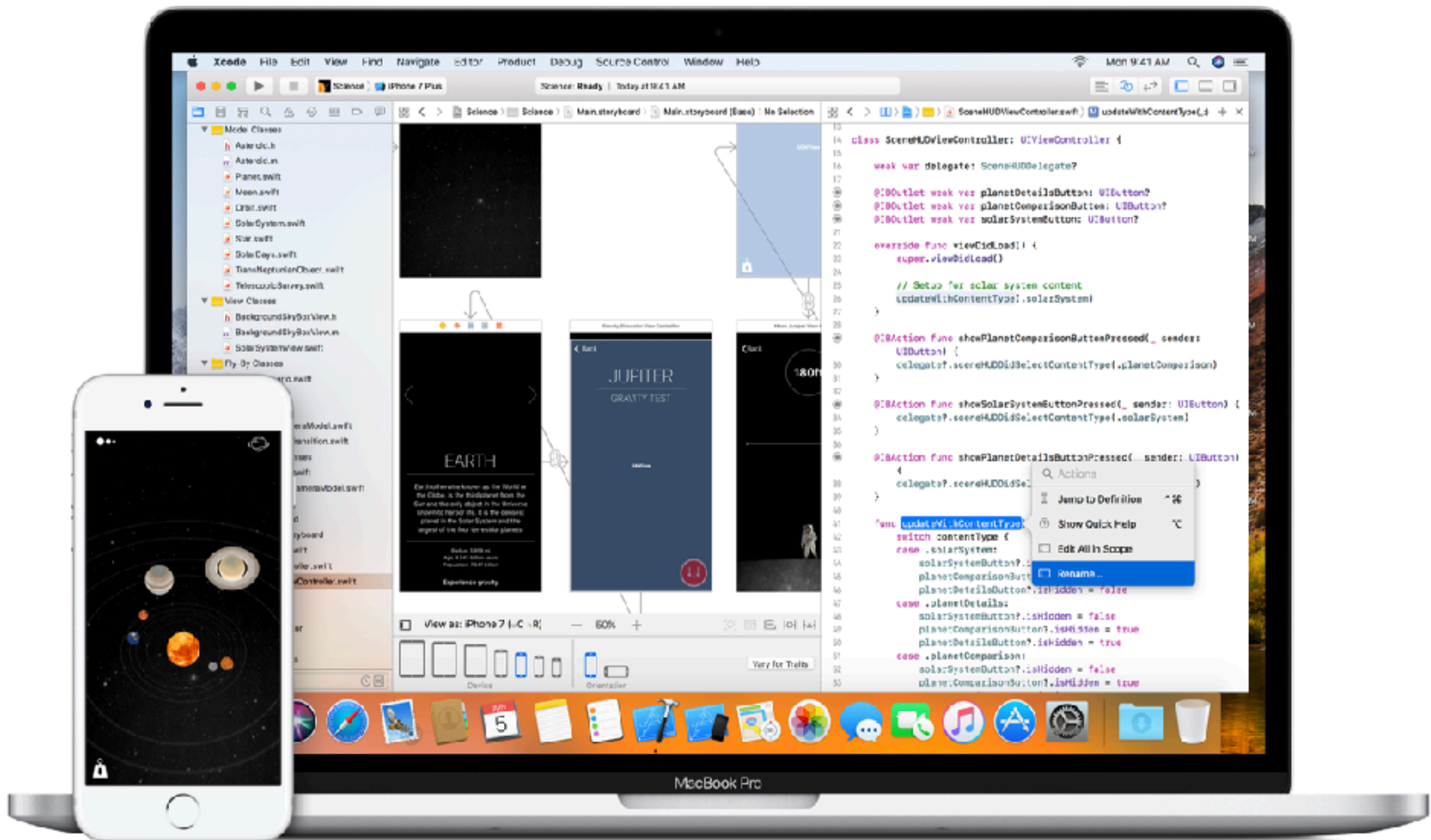
**Diseñadores**  
**Diseño y**  
**experiencia de**  
**usuario**

**Mercadotecnia**  
**Modelo de**  
**negocio**

**Servicios**

**Mantenimiento**

# Xcode





# Xcode





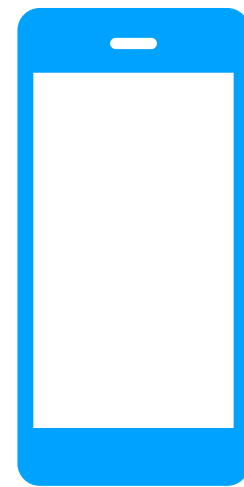
# Funcionamiento

## Tienda de apps



## Instalación de la app

- Version de sistema
- Tipo de dispositivo
  - Tamaño de pantalla
  - Resolución de imágenes
- Permisos
  - Sensores a utilizar
  - Conexiones
  - Notificaciones



ios

Sistema Operativo  
(manager)



Almacenamiento Local



3G

API

Servicios

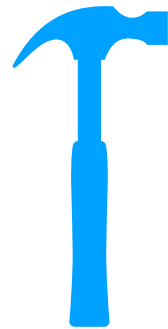


# Flujo de Desarrollo



## **Programar**

**-Código y Pruebas de código**



## **Probar**

- Ejecutar las pruebas
- Pruebas de usuarios
- Pruebas servicios
- Dispositivos

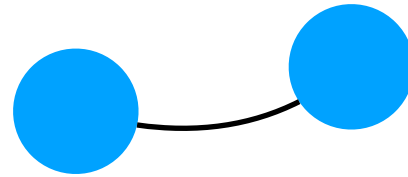


## **Publicar**

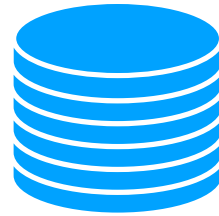
- Mandar a tienda
- Mantenimiento
  - De la app
  - Del servicio



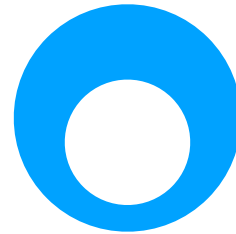
# Objetivos de tareas a realizar en código



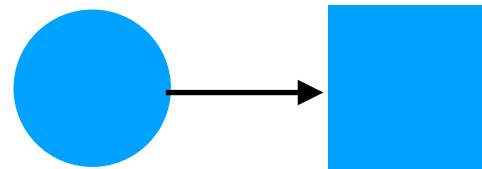
**Conectar o unir**



**Almacenar**



**Transformar -cambiar**



**Convertir**

# Tareas comunes al programar

## Crear espacios para almacenar datos

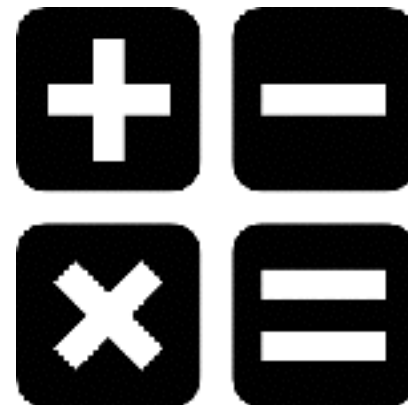
- Tipos de datos
- Estructuras de datos básicas



- Saber:
  - Crear
  - Modificar
  - Eliminar

## Operar con los datos

- Hacer operaciones con datos



- Saber:
  - Operar datos
  - Modificarlos
  - Combinarlos

## Hacer caminos o rutas con decisiones

- Estructuras de flujo o control

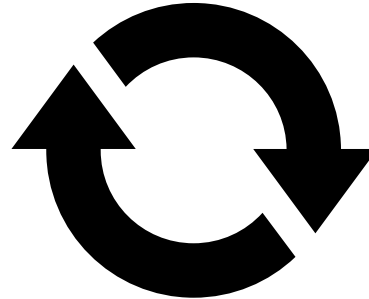


- Saber:
  - Crear rutas
  - Manejar el flujo

# Tareas comunes al programar

## Hacer que se repitan las operaciones

- Estructuras de repetición



- Saber:
  - Crear ciclos
  - Detenerlos

## Crear espacios para almacenar datos avanzados

- Estructuras de datos avanzados



- Saber:
  - Crear
  - Modificar
  - Eliminar



# MVC

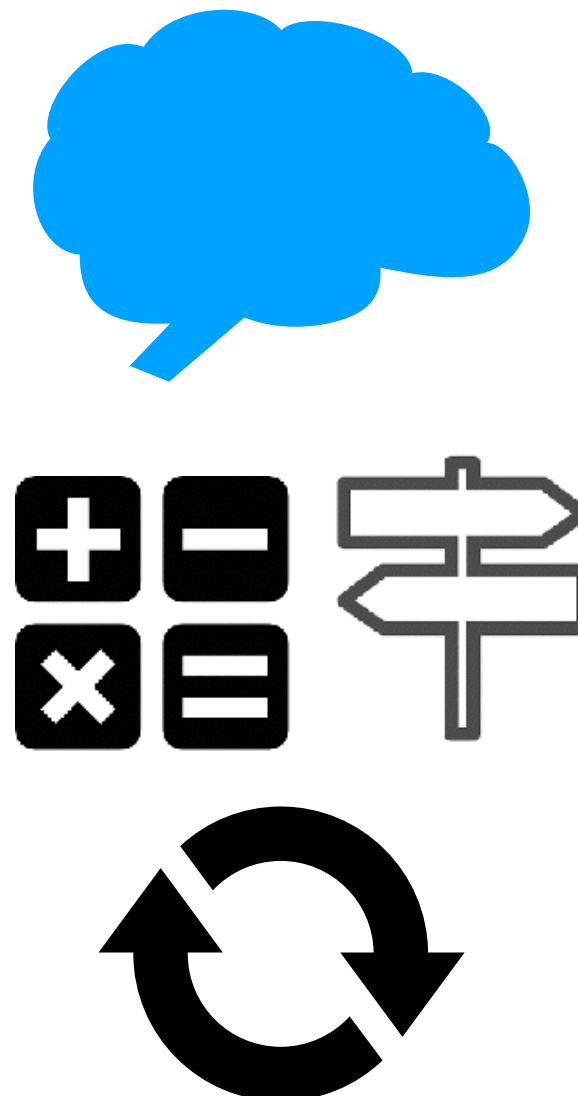
## Modelos

Datos y  
sus estructuras



## Controladores

Flujo, lógica,  
operaciones



## Vistas

Diseño, UX, navegación  
Elementos de entrada  
y salida

