**Proyecto de desarrollo de dispositivos móviles**

**Swift**

Entra a XCode y crea un playground

Copia el siguiente texto en el playground y agrega una sección de código para cada uno de los puntos

// 1. Escribe una función que reciba como parámetro un número (entre 1 y 10) y

// muestre la tabla de multiplicar correspondiente

// IMPORTANTE: Usa el estatuto for de swift

// Llama a la función anterior con al menos 2 valores diferentes

print("------------------------------------------")

// 2. Escribe un ciclo que muestre valores entre a y b avanzando de 2 en 2

print("------------------------------------------")

// 3. Escribe un estatuto switch que muestre valores numéricos de acuerdo a la siguiente tabla de claves

// A, F - 25

// B, K - 32

// D, E, G - 40

print("------------------------------------------")

// 4. Crea un arreglo que contenga nombres de persona

// Luego haz un ciclo for para mostrar dichos nombres en la pantalla

// 5. Agrega un nombre al arreglo de nombres

print("------------------------------------------")

// 6. Muestra el nombre que se encuentra en la posición (x)

// Usa un mensaje "En la posicion 2 se encuentra ...."

print("------------------------------------------")

// 7. Declara un arreglo vacío de valores enteros

// Haz un ciclo para agregar al arreglo vacío algunos valores

// Muestra el contenido del arreglo usando un print con el nombre del arreglo

print("------------------------------------------")

// 8. Escribe una función que recibe un arreglo de números enteros y regresa como

// valor de retorno el valor mayor y el promedio de los valores del arreglo.

// Usa una tupla para regresar estos datos

// Crea un arreglo de números y llama a la función;

// después muestra los valores que regresó

print("------------------------------------------")

// 9. Escribe la clase Artículo con los atributos ident, descrip, precio

// que tenga un método de inicialización con valores default,

// un método de inicialización con parámetros y

// un método aumentaPrecio que reciba el porcentaje a aumentar como valor

// entero y regrese el nuevo precio sin modificar el precio del objeto

// 10. Crea un objeto de tipo Artículo usando el constructor default y luego

// asigna un valor a cada uno de los atributos de ese objeto

// 11. Crea un artículo más usando el constructor con parámetros

// 12. Crea un arreglo que contenga los artículos creados en los 2 puntos anteriores

// Usa un ciclo para mostrar (usando print) mensajes con los 3

// datos de cada uno de los artículos de la lista

// 13. Crea un artículo más usando cualquiera de los 2 constructores

// Agrega el artículo a la posición inicial del arreglo

// 14. Crea un artículo más usando cualquiera de los 2 constructores

// Agrega el artículo al final del arreglo de objetos

print("------------------------------------------")

// 15. Muestra de nuevo el contenido del arreglo de objetos