# Curso de Desarrollo de Apps para iOS

¡Hola, Mundo Apple!

* Main.storyboard: Archivos en donde en ios vamos a guardar todas nuestras pantallas creadas.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Assets.xcassets: En esta carpeta colocaremos todos nuestros recursos gráficos (iconos, botones, logos, etc.), se recomienda crear mas carpetas para separar los distintos tipos de recursos. Además, el tamaño universal que se intentará implementar en la mayoría de iPhone’s será 2x. Captura de pantalla de un celular

  Descripción generada automáticamente
* Librería de objetos ios: Aquí se encuentran todos los componentes necesarios para poder crear nuestras aplicaciones.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* En el panel derecho, en la fecha apuntando hacia abajo encontraremos las propiedades del elemento seleccionado.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Content Mode (Aspect Fit): Sin importar el tamaño del contenedor, la forma de la imagen siempre se va a respetar.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Content Mode (Scale To Fit): Tratara de llenar el contenedor con la imagen que tenemos incluida.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Content Mode (Aspect Fill): Va a preservar el aspecto/forma de la imagen y a la vez intentara rellenar el contenedor con la imagen.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Background (Azul): En la jerarquía de vistas damos click en el contenedor View el cual contiene todas las vistas de nuestra pantalla, en la propiedad background nosotros podemos escoger el color que deseamos.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Utilizando un TextField, tendremos la propiedad Placeholder, nos ayudara a colocar un texto gris para indicar que debe ir en ese campo.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Utilizando un Button, tendremos la propiedad Background la cual nosotros podremos customizar color, transparencia, etc.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Navegación con UINavigationController

* UINavigationController: Para crearlo tenemos que dar click en nuestro View Controller, después nos vamos a Editor -> Embed In -> Navigation Controller.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* View Controller: El nombre técnico de cualquier pantalla en ios.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Action Segue: son las transiciones de como se va a ir una pantalla a la otra, para ello debemos conectar un button y un view controller (control + click manteniéndolos presionados)

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Action Segue: Show Detail y Show

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

Nota: Investigar conceptos de push y pop.

Modales en la navegación

* Es recomendado que un Main.storyboard tenga por flujo un máximo de tres pantallas. Un Main.storyboard no debería tener muchas pantallas.
* Creamos un nuevo storyboard en la carpeta de nuestro proyecto debemos agregar un ViewController.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Para evitar errores o tenemos que indicarle a nuestro nuevo storyboard cual es su punto de entrada, para ello nos vamos a las propiedades del Navigation Controller, activamos la casilla “is initial View Controller”.Captura de pantalla de un celular

  Descripción generada automáticamente
* Lo primero que tenemos que hacer para conectar ambos storyboards es colocar y configurar un Storyboard Reference.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

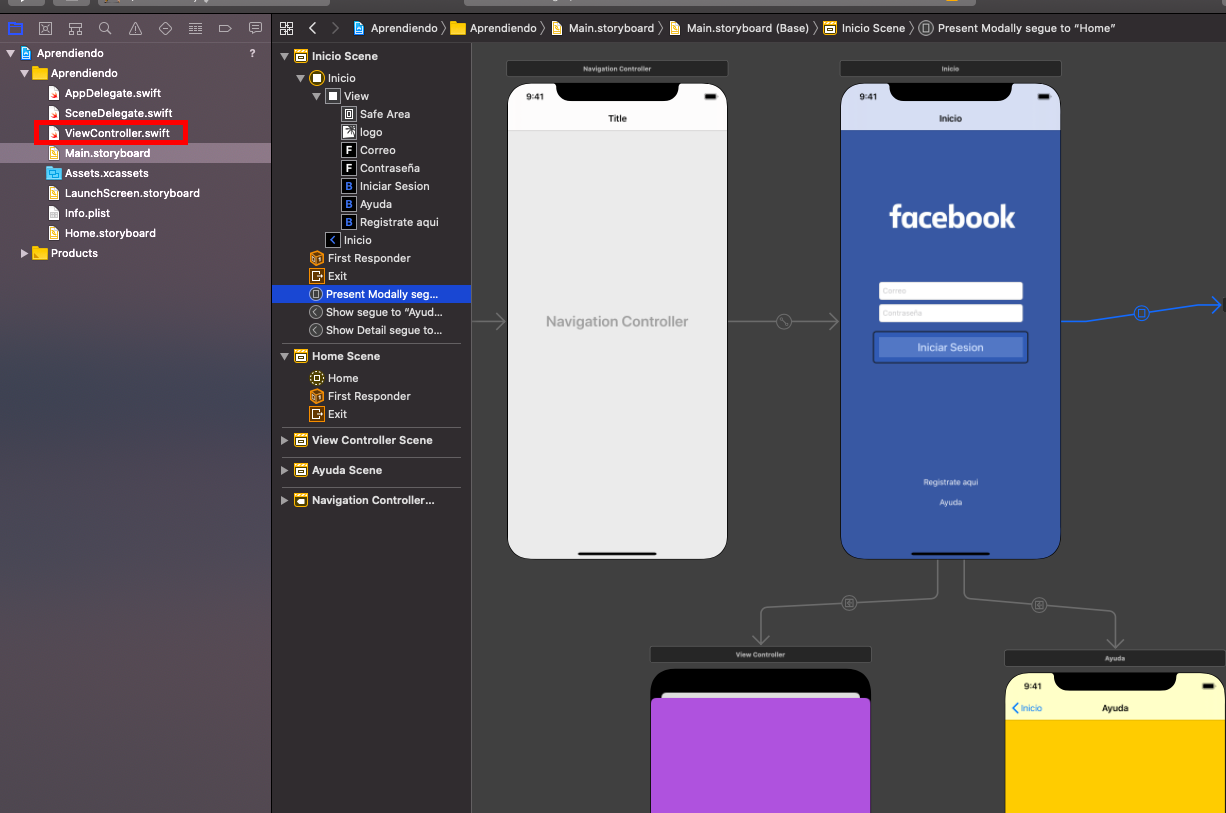
* Configuramos la propiedad Storyboard del Storyboard Reference con el nombre del Storyboard que habíamos creado, lo siguiente es conectar un botón hacia el Storyboard Reference, un Action Segue (Present Modally por ejemplo). También configuramos la propiedad del Segue a Full Screen.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Utilizando controles en código

* Cada una de nuestras vistas va a pertenecer a un ViewController, son las clases que manejan nuestras vistas. En este caso el ViewController esta ligado a nuestra pantalla inicial que es el login de Facebook.



* Utilizamos la opción Add Editor on Right para colocar en otra pestaña el código del ViewController.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Conectamos nuestros TextField al código del View Controller. Los IBOutlet son las conexiones que hacen referencia a nuestras pantallas

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Al conectar nuestros botones al View Controller, deberemos hacerlo en forma de Action, conexiones de los componentes al código y que generan acciones.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Vamos a reconfigurar el Storyboar Reference, ya no estará ligado al botón, sino al View Controller y en sus propiedades le daremos un “Identifier” y la propiedad “full Screen”.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Desde el View Controller utilizaremos performSegue() para movernos desde el Main.storyboard hacia el Home.storyboar

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente