



# Tecnologías para el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles



**Sesiones 1 y 2:** hola iOS. Primeros pasos en el desarrollo de aplicaciones con Objective-C

**Parte 1: La plataforma iOS**



## Kernel iOS/Hardware



## *Frameworks*

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

Kernel iOS/Hardware



# Capas de iOS. Frameworks

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS



# Capas de iOS. Frameworks

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

- Seguridad
- Gestión de energía
- Control del hardware (bluetooth, dispositivos externos,...)
- ...

Programación optimizada para dispositivos móviles



# Capas de iOS. Frameworks

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

- Concurrencia
- Persistencia de datos
- Geolocalización
- ...

Persistencia de datos  
Servicios de las plataformas móviles



# Capas de iOS. Frameworks

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

- Core Graphics (2D)
- OpenGL ES
- Core Animation
- Core Audio
- ...

Gráficos y multimedia  
Videojuegos



# Capas de iOS. Frameworks

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

- Multi-touch
- UI
- Airdrop
- Mapkit
- iAd
- ...

Interfaz de usuario  
Servicios de las plataformas móviles





Lenguajes



*Frameworks*

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

Kernel iOS/Hardware



## Lenguajes de programación



Objective-C



Swift



Herramientas



Lenguajes



*Frameworks*

Cocoa Touch

Media

Core Services

Core OS

Kernel iOS/Hardware



## IDE



Xcode

## Utilidades



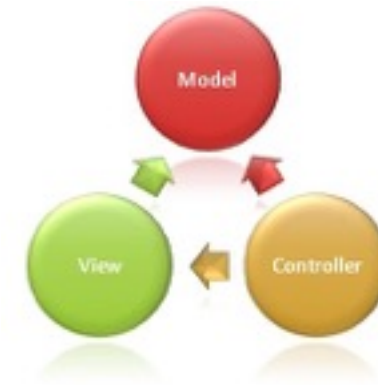
Instruments



iOS simulator



Patrones de diseño



Herramientas



Lenguajes



*Frameworks*

Cocoa Touch

Media

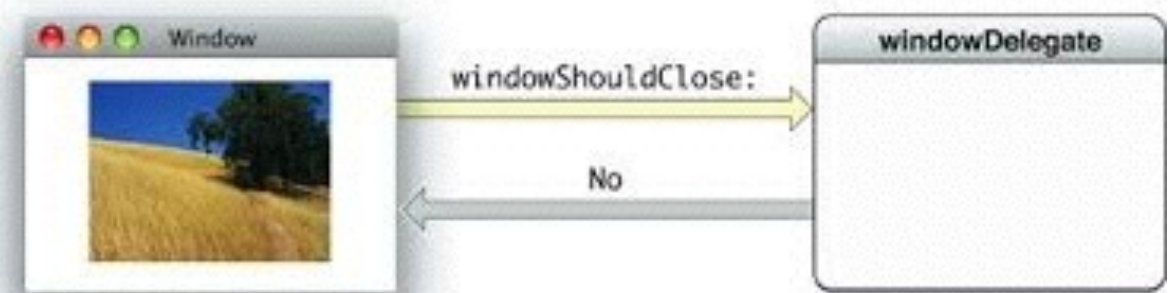
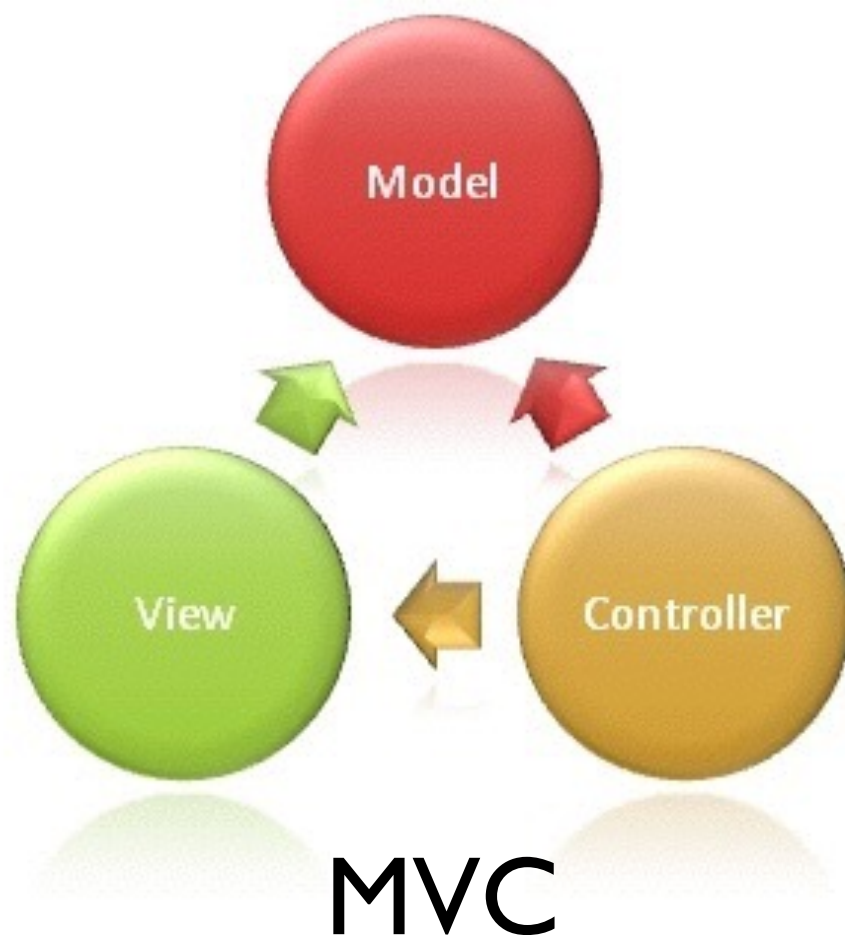
Core Services

Core OS

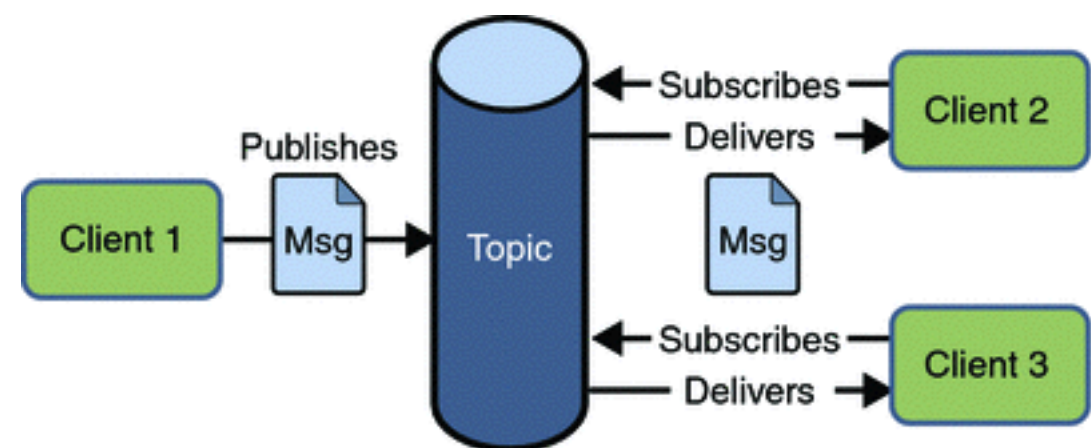
Kernel iOS/Hardware



# Patrones de diseño



Delegate



Publish/subscribe



# ¿Preguntas...?