# Conteúdo programático para curso iOS

## Unidade 1 - Introdução

### Aula 1 – Introdução

* + Para quem é este livro
  + Requisitos
  + Histórico da Apple e iOS
  + Usuário e experiência de uso

### Aula 2 – Ambiente de desenvolvimento

* Licença para desenvolvedor
* Download do Xcode
* Interface do Xcode
* Versões do iOS e suporte mínimo
* Escrevendo o primeiro programa – Hello World

## Unidade 2 – Primeiros passos

### Aula 3 - Swift

* + Bem vindo ao Swift
  + Valores Simples
  + Controle de Fluxo
  + Funções e Closures
  + Objetos e Classes
  + Enumerações e Estruturas (structs)
  + Protocolo e extenções
  + Manipulação de erros
  + Generics

### Aula 4 – Ferramentas essenciais

* Debugger e Breakpoints
* Console do Xcode
* Stacktrace
* Simulador iOS
* Info.plist
* O gerenciador de dependências Cocoapos

## Unidade 3 – Orientação a objetos e Padrões de Projeto

### Aula 5 – Relembrando orientação a objetos

* + Herança
  + Interface
  + Métodos Abstratos
  + Overload e Override

### Aula 6 – Padrões de projeto

* MVC
* Workflow
* Singleton

## Unidade 4 – Interface gráfica (camada View e Controller)

### Aula 7 - Storyboard

* Prototipagem rápida com StoryBoard
* Os XIBs (Interface Builder Files)
* Trabalhando com múltiplos StoryBoards
* Ligações entre as Views (Navegação)
* Prototipagem de animações sem nenhum código

### Aula 8 – Views e Views Controllers

* Os ViewControllers
* O ciclo de vida de um ViewController
* Principais ViewControllers
* As Views
* Os tipos de Views
* O ciclo de vida de uma View

### Aula 9 – Controlando as Views

* Frame versus Bounds
* Referenciando elementos do StoryBoard no Código
* Dando ações aos botões
* Animações definitivas usando Swift

### Aula 10 – Auto Layout

* O que é Autolayout
* Desenhando para diversos tamanhos
* Manipulando Constraints
* StackViews

### Aula 11 – Listas com UITableView

* As UITableViews
* Implementando os delegates de uma UITableView
* Customizando células no StoryBoard
* O reuso de células
* Deixando as células com altura dinâmica

### Aula 12 – Inspectables e designables

* Reaproveitando as células com Designables
* Customizando views pelo Interface Builder usando Inspectables

## Unidade 5 – Integrando com serviços web (camada Model)

### Aula 13 - Networking

* Entendendo o protocolo HTTP
* A camada Service
* Resftull
* Consumindo uma api

### Aula 14 – Manipulando dados obtidos pela rede

* A biblioteca Alamofire
* Consumindo uma api usando Alamofire
* Entendendo o JSON
* A biblioteca ObjectMapper
* Criando models mapeáveis com a ObjectMapper

## Apêndice 1 - Swift

## Apêndice 2 – Guidelines de interface

## Apêndice 3 – Guia de distribuição do aplicativo