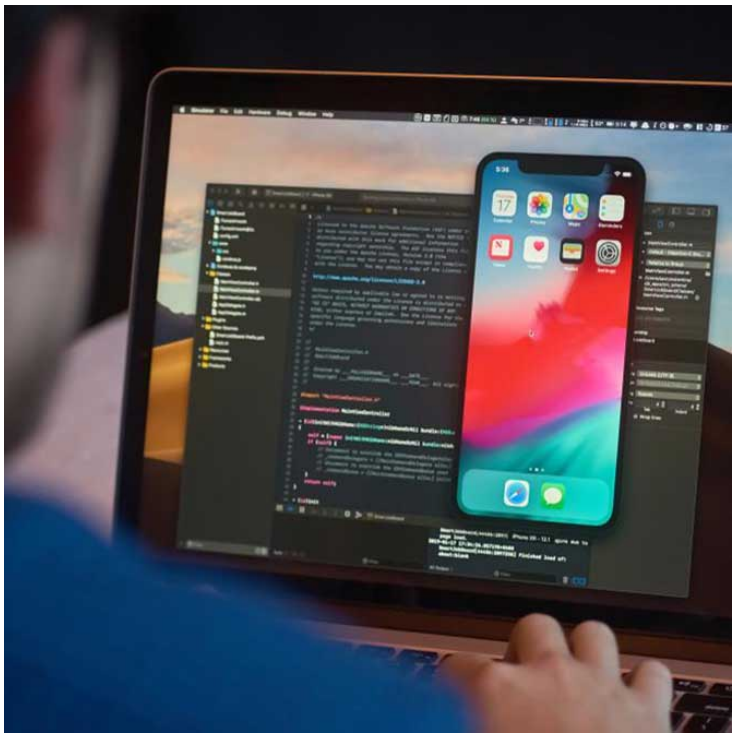
Swift e Interface Builder en XCode (180 horas)



Categoría: Informática, Programación y Comunicaciones

Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/swift-e-interface-builder-en-xcode-180-horas/

Objetivo

Con el Curso de **180 horas** de **Swift e Interface Builder en XCode** adquirirás los conocimientos necesarios para cambiar de carrera o actualizar tus competencias profesionales, no lo dudes más y solicita información sobre este curso.

Descripción

MÓDULO 1. SWIFT E INTERFACE BUILDER CON XCODE UNIDAD DIDÁCTICA

1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO - Conociendo el entorno

Compilando con LLVM

- - Xcode - - Errores en LLVM: Fix-it

Compilación y ejecución de programas

- - Creando un nuevo proyecto - - Explorando Xcode - - Compilando y ejecutando - - Control de errores - - Nuestra primera aplicación - - Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT - Introducción a Swift - Aprendiendo con la práctica

Variables

- - El punto y coma - - Nomenclatura de las variables - - Declarando variables en Swift

Tipos de datos

- - Variables numéricas - - Cadenas de caracteres - - Tipos de datos en Swift - - Valores opcionales - - Valores obligatorios

Operadores

- - El operador de incremento/decremento unitario - - Los paréntesis - - División - - División entera: módulo - omentarios - - Hacer un comentario en Swift - - ¿Por qué un comentario?

Funciones

- - La función main() - - Nuestra primera función en Swift - - Pasando argumentos a las funciones - - Devolviendo valores - - Variables protegidas - - Cambiando el valor de un argumento - - Mostrando en pantalla con Swift

Sentencias condicionales

- - La sentencia if/else - - Operadores de comparación - - Concatenando sentencias condicionales

Estructuras de repetición

- - Introducción a las estructuras de repetición en Swift - - Esctructuras for - - Estructuras while - Ejercicios prácticos de programación con Swift **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT**

Tipos para colecciones de datos

- - Arrays en Swift - - Diccionarios en Swift

Introducción a la PDOO

- - Clases y objetos - - Creando nuestra primera clase en Swift

Búsqueda de clases y métodos en Swift

- - Buscando métodos - - Clases y objetos en Interface Builder - - Interoperabilidad - - Kits

Gestión de Memoria

- - Automatic Referente Counting en Swift - Ejercicios de programación avanzada **UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS** - Recordando el entorno - UILabel - UIButton - UITextField - Uniéndolo todo - Etiquetas personalizables con UIFont - Ejercicios sobre componentes gráficos básicos **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS** - UITableView

Otros elementos

- - UISwitch - - UISlider - - UISegmentedControl - Uniéndolo todo - Ejercicios sobre compontentes gráficos avanzados

Información adicional

- Online: Si
- Tipo: Profesiones
- Horas: 180
- Unidades: 5