



soliduSystems

CURSO DE DESARROLLO EN IOS CON XCODE Y OBJECTIVE-C

Objetivo: Que el estudiante sea capaz de diseñar, desarrollar y distribuir aplicaciones móviles que operen nativamente en la plataforma iOS (que actualmente es la plataforma móvil que reporta mejores ganancias en el mercado móvil para una misma empresa - Apple).

A quien va dirigido: Profesionistas, programadores y desarrolladores del área de las tecnologías de la información, sistemas computacionales y afines que deseen incursionar en el desarrollo de las aplicaciones móviles. Con conocimientos básicos sobre programación estructurada, programación orientada a objetos, programación visual y manejo de bases de datos.

Duración del Curso: 60 hrs.

Requerimientos: Computadora MacBook Pro con procesador a i3 o superior, con 4 Gb de RAM, disco duro con 50 Gb libres y sistema operativo MacOS 10.12 (Sierra).

Instructor: M.C. Jesús Adrián Burciaga Pérez

TEMARIO

BLOQUE I – INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO EN EL MÓVIL – 15 HRS.

- 1.1 Antecedentes: Historia, filosofía, conceptos, introducción y cultura de Apple y iOS
- 1.2 Plataforma XCode 7 como ambiente de diseño y desarrollo
- 1.3 Creación de proyectos: para teléfonos, para tablets y universales
- 1.4 Uso de storyboard para crear proyectos sin escribir código
 - 1.4.1 Uso adecuado de layouts y constraints
 - 1.4.2 Manejo de vistas previas para creación de vistas multidispositivos
- 1.5 Componentes visuales básicos y sus propiedades
- 1.6 Código de Objective-C
 - 1.6.1 Código estructurado
 - 1.6.2 Declaración de clases, atributos y propiedades
 - 1.6.3 Creación de métodos de clase y métodos de instancia
 - 1.6.4 Instanciación de objetos
 - 1.6.5 Inicializadores
 - 1.6.6 Herencia y funciones virtuales





soliduSystems

BLOQUE II – COMPONENTES VISUALES – 15 HRS.

- 2.1 Outlets y actions para manejo de componentes y eventos visuales
- 2.2 Hola mundo visual manejando código (uso de más componentes básicos y datos String)
- 2.3 Animaciones usando arreglos de imágenes
- 2.4 Uso de alertas, actionsheets y delegados
- 2.5 Uso de date pickers, textviews y notificaciones locales
- 2.6 Pase de información entre vistas y manejo adecuado de segues
- 2.7 Uso de pickers y sus delegados, mapas interactivos y scrollviews
- 2.8 Declaración y uso adecuado de singletons para manejo de información global
- 2.9 Transiciones entre vistas, animaciones y splash window
- 2.10 Uso de timers, arreglos de datos y vínculos web
- 2.11 Creación de proyectos con distintas plantillas: vistas, tablas maestro-detalle, tabs, etc.

BLOQUE III – MULTIMEDIA Y HARDWARE DEL DISPOSITIVO – 15 HRS.

- 3.1 Manejo de elementos multimedia (música y vídeo)
- 3.2 Aplicaciones nativas del teléfono: Uso de calendario, recordatorios, contactos y galería de fotos
- 3.3 Manejo de multigestos
- 3.4 Uso de cámara del dispositivo
- 3.5 Uso de GPS en mapas y localización
- 3.6 Acelerómetro, giroscopio y magnetómetro del dispositivo

BLOQUE IV – PERSISTENCIA DE DATOS Y CONECTIVIDAD – 15 HRS.

- 4.1 Uso de archivos property list para guardar configuraciones de usuario
 - 4.1.1 Creación de plist
 - 4.1.2 Guardar y recuperar datos con plist
- 4.2 Postear información en redes sociales (Facebook y Twitter)
- 4.3 Uso de PHP para conexión con bases de datos remotas
- 4.4 Uso de objetos JSON (cadenas, arreglos y diccionarios)
- 4.5 Creación de aplicaciones con conexión a bases de datos locales
- 4.6 Uso de arreglos de componentes (outlet collection)
- 4.7 Manejo de objetos dinámicos

