



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Creación de Videojuegos con Swift

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Actualmente se están desarrollando más aplicaciones para dispositivos como: ipad, iphone y Mac. Y cada vez son más los programas que estos dispositivos llevan instalados, ya que por parte de los usuarios se incrementa en la medida que encuentran en ellos nuevas aplicaciones o servicios que satisfacen sus necesidades básicas, profesionales, educativas y de entretenimiento. El objetivo de este curso consiste en aprender a crear videojuegos con Swift.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. - Xcode
4. - Errores en LLVM: Fix-it
5. Compilación y ejecución de programas

6. - Creando un nuevo proyecto
7. - Explorando Xcode
8. - Compilando y ejecutando
9. - Control de errores
10. - Nuestra primera aplicación
11. - Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. - El punto y coma
5. - Nomenclatura de las variables
6. - Declarando variables en Swift
7. Tipos de datos
8. - Variables numéricas
9. - Cadenas de caracteres
10. - Tipos de datos en Swift
11. - Valores opcionales
12. - Valores obligatorios
13. Operadores
14. - El operador de incremento/decremento unitario
15. - Los paréntesis
16. - División
17. - División entera: módulo
18. comentarios
19. - Hacer un comentario en Swift
20. - ¿Por qué un comentario?
21. Funciones
22. - La función main()
23. - Nuestra primera función en Swift
24. - Pasando argumentos a las funciones

25. - Devolviendo valores
26. - Variables protegidas
27. - Cambiando el valor de un argumento
28. - Mostrando en pantalla con Swift
29. Sentencias condicionales
30. - La sentencia if/else
31. - Operadores de comparación
32. - Concatenando sentencias condicionales
33. Estructuras de repetición
34. - Introducción a las estructuras de repetición en Swift
35. - Estructuras for
36. - Estructuras while
37. Ejercicios prácticos de programación con Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. - Arrays en Swift
3. - Diccionarios en Swift
4. Introducción a la PDOO
5. - Clases y objetos
6. - Creando nuestra primera clase en Swift
7. Búsqueda de clases y métodos en Swift
8. - Buscando métodos
9. - Clases y objetos en Interface Builder
10. - Interoperabilidad
11. - Kits
12. Gestión de Memoria
13. - Automatic Referente Counting en Swift
14. Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE

VIDEOJUEGOS CON SWIFT

1. Cocos2D
2. - Estructura de una aplicación con Cocos2D
3. - Configurando el entorno para Cocos2D
4. - Nuestra primera aplicación con Cocos2D
5. El motor de física Chipmunk2D
6. - Estructura de una aplicación con Chipmunk2D
7. Recursos de interés para el desarrollo de videojuegos



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es