ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE DEL ÉXITO

Guía del Curso
Curso Online de Creación de Juegos para Móviles, IOS

Modalidad de realización del curso: Online
Titulación: Diploma acreditativo con las horas del curso

OBJETIVOS

Si desea adentrarse en el mundo d elos dispositivos móviles y quiere aprender a crear juegos para el sistema operativo iOs este es su momento, con el Curso Online de Creación de Juegos para Móviles, IOS adquirirá los conoicmientos fundamentales para realizar esta labor de la mejor manera posible. En la actualidad existe un fuerte interés por parte de los programadores en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos como: iPad, iPhone y Mac. La adquisición de este tipo de aparatos 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. Realizando este Curso Online de Creación de Juegos para Móviles, IOS conocerá las técnicas básicas para la creación de juegos en iOS y desempeñar esta función con total independencia.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. CREACIÓN DE JUEGOS PARA MÓVILES: IOS

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. omentarios
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. - Esctructuras for
36. - Estructuras while
37. Ejercicios prácticos de programación con Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configurando el entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando los datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook desde Swift
2. - Características de Facebook Connect
3. - Implementando Facebook Connect en una aplicación
4. Trabajando con Twitter desde Swift
5. - Características de la API de Twitter
6. - Enviando un tweet desde Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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

ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS