

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## Experto en Desarrollo de Apps para iPhone

---

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

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

---

### OBJETIVOS

Si tiene interés en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y quiere especializarse en iPhone este es su momento, con el Curso de Experto en Desarrollo de Apps para iPhone podrá adquirir los conocimientos esenciales para desarrollar esta función de la mejor forma posible, conociendo la anatomía de una app para su correcta gestión, desarrollo y buenas prácticas de un proyecto para iOS.

### CONTENIDOS

#### PARTE 1. APPS PARA IPHONE

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. VISIÓN GLOBAL DE OBJECTIVE-C

1. Definición de Objective-C
2. Instalación
3. Nuestro primer Hola Mundo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNCIONES Y ALMACENAMIENTO DE DATOS

1. Funciones
2. Variables y constantes
3. Especificadores
4. El puntero
5. Operadores

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONDICIONALES

1. Bucles
2. Estructuras de control: if, switch, for, while

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

1. Conceptos principales
2. Objetos y clases
3. Herencia
4. Métodos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIFERENTES FRAMEWORKS

1. Foundation
2. NSObject
3. NSString
4. NSMutableString
5. NSArray

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS ERRORES CON XCODE Y EJERCICIO PRÁCTICO

1. Debugger

2. Storyboard
3. Ejemplo: Juego de preguntas
4. Fin del curso

## PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE, IPAD Y MAC

### 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. - 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. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
3. - UISwitch
4. - UISlider
5. - UISegmentedControl

6. Uniéndolo todo
7. Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando Emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard
5. Ejercicios de componentes y tareas avanzadas

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. 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 8. 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 9. 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](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)