

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## Introducción a XCode y 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 es mostrar una introducción de lo que es XCode y Swift, así como sus principales características, ventajas y para que sirven. XCode es el programa en sí, y Swift al ser el lenguaje de programación podrá crear aplicaciones y juegos de una forma más fácil, flexible y divertida.

### CONTENIDOS

#### MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A XCODE Y 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



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)