

CURSO DE DESARROLLO DE APPS PARA IOS CON SWIFT



180,00 € - 250,00 €

El número de usuarios de Smartphone que ha crecido de forma exponencial en los últimos años, conlleva por parte de las empresas una demanda de profesionales con conocimientos actualizados en materia y desarrollo de APPs, con la finalidad de estar presentes con un posicionamiento óptimo en el mercado. Con esta acción formativa se cubren los objetivos y técnicas en creación de aplicaciones móviles para un entorno IOS, teniendo en cuenta cuestiones como la gestión de proyectos y el posicionamiento de apps, siendo capaz de abordar un proyecto IOS en cada una de sus fases. En INESEM podrás trabajar en un Entorno Personal de Aprendizaje donde el alumno es el protagonista, avalado por un amplio grupo de tutores especialistas en el sector.

Categorías: [Administración y Oficinas](#), [Cursos online](#), [Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	150 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. Compilación y ejecución de programas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. Tipos de datos
5. Operadores
6. Comentarios
7. Funciones
8. Sentencias condicionales
9. Estructuras de control

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. Introducción a la PDOO
3. Búsqueda de clases y métodos en SWIFT
4. Gestión de memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todos
6. Etiquetas personalizadas con UIFront

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
3. Uniéndolo todo

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configuración del entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando 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. Trabajando con Twitter desde Swift