



DESAROLLO APLICACIONES IOS

(15H) CON EJEMPLOS DE USO DE LAS CLASES BÁSICAS DE UIKIT

El curso está dividido en diferentes módulos, cada uno de los cuales consta de una introducción teórica y una amplia colección de ejercicios que el alumno podrá seguir o completar una vez realizado el curso. Estos ejemplos ilustrarán una gran parte de las funcionalidades de iOS y se completarán con documentación y otros recursos que servirán al alumno para ampliar su conocimiento en el futuro.

TEMARIO

1. **Introducción a iOS**
2. **Entorno de desarrollo**
Estructura de una aplicación. Objects lifecycle en Cocoa Touch. Interface Builder.
3. **Introducción a Objective-C**
Generalidades de Objective-C. Foundation Framework.
4. **Model-View-Controller**
Introducción a la metodología y desarrollo de la primera App.
5. **Vistas, simulaciones, eventos**
Perspectiva de la creación y manipulación de vistas. CoreGraphics, Quartz 2D. Contextos, CGPath. Control de eventos en Cocoa Touch.
6. **UITableView, UITableViewCell, UITableViewController**
7. **UINavigationController, UITabBarController, UIScrollView**
8. **Gestión de datos en iPhone.**
Sistema de archivos. Manejo de Property List, NSUserDefaults y Settings. Archivo de objetos.
9. **UIWebViews, URLConnection**
Creación de vistas Web, Comunicación con servidor, parseo de ficheros xml y json.
10. **Core Location, cámara, Acelerómetro**
Localización a través de GPS, wifi, 3G. Acceso a cámara de fotos. Gestión del acelerómetro.
11. **Gestión de Audio y video**
12. **Conclusión**

A QUIÉN SE DIRIGE

Se recomienda experiencia en programación de lenguajes orientados a objetos, aunque no es imprescindible.

MATERIAL

El alumno deberá disponer de Mac con la aplicación Xcode en su versión 5.0.2 (la última) y el SDK iOS 7 (Se darán indicaciones al alumno para realizar la instalación antes de comenzar el curso).

Bibliografía y prácticas incluidas.

OBJETIVOS

- Desarrollar apps que incluyan los controles más utilizados de iOS.
- Familiarizarse con el entorno de desarrollo Xcode y con Objective-C.
- Dominar un conjunto de buenas prácticas y publicar aplicaciones en Apple Store.