

SWIFT 4



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 50 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Objetivo General: Conocer los fundamentos básicos de Xcode 9 y los elementos del lenguaje de programación creado por Apple para poder desarrollar aplicaciones en cualquiera de sus plataformas móviles o de escritorio.

CONTENIDOS

1. PRIMEROS PASOS CON XCODE 1.1. Introducción a Xcode 1.2. Xcode Playground 1.3. Instalación 1.4. Partes del Xcode 2. SALIDA ESTÁNDAR 2.1. Introducción a Swift 2.2. Historia y base 2.3. Salida estándar 2.4. Sintaxis del lenguaje 3. TIPOS DE VARIABLES Y CONSTANTES 3.1. ¿Qué es y cómo se usa una variable? 3.2. Tipos de variables y constantes 3.3. Comentando el código 3.4. Definición de variable y constante 3.5. Conversión de tipos 4. OPERACIONES 4.1. Operadores básicos 4.2. Asignación 4.3. Aritméticos 4.4. Comparación 4.5. Condicional 4.6. De Rango 4.7. Lógicos 5. COLECCIONES 5.1. String y characters 5.2. Trabajo con Arrays 5.3. Trabajo con diccionarios 6. CONTROL DE FLUJO 6.1. Sentencias condicionales (if, switch) 6.2. Bucles 6.3. Anidamiento 6.4. Sentencias de transferencia de control 6.5. Tratamiento de errores 7. FUNCIONES 7.1. Definición de funciones 7.2. Parámetros de entrada y valores de retorno 7.3. Llamadas a funciones 7.4. Nombrado de parámetros 7.5. Parámetros por defecto / múltiples 7.6. Tipos de las funciones 7.7. Funciones anidadas 8. POO I 8.1. Enumeraciones 8.2. Estructuras y clases 8.3. Propiedades 8.4. Métodos 9. INICIALIZADORES Y HERENCIA (POO II) 9.1. Inicialización de clases 9.2. Personalizar la inicialización 9.3. Protocolos

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.



REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.