

EXPERTO EN PROGRAMACION DE APLICACIONES PARA IPHONE, IPAD Y MAC

En la actualidad existe un fuerte interés por parte de los programadores en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos como: iPad, iPhone y Mac. La adquisición de este tipo de aparatos 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. A través de este pack de materiales didácticos el alumnado podrá garantizar la continuidad de la formación actualizada y coordinada que permita programar aplicaciones para iPhone, iPad y Mac, aprender sobre el lenguaje Objective-C y algunas clases del Foundation Framework, conocer las principales características del entorno de programación para dispositivos móviles con una serie de ejemplos recursos que muestran la facilidad de las herramientas de desarrollo, crear Base de Datos SQLite para poder aplicarlas tanto en aplicaciones Android como en iPhone, aplicar a nuestras aplicaciones la integración con I ...

CONTENIDO DEL CURSO:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A OBJECTIVE C

Introducción
Compilando con LLVM
Compilación y Ejecución de Programas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (I)

Introducción
Variables
Funciones
Mostrar en Pantalla
Sentencias Condicionales
Estructuras de repetición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (II)

Búsqueda de métodos
AwakeFromNib
Cadenas de caracteres
Arrays
Objetos y encapsulación
Gestión de Memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMAS CON ENTORNO GRÁFICO

Introducción
Objetos en acción
El archivo MainStoryboard.storyboard
iPhone Simulator

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS (I)

Elementos más Básicos
UILabel
UIButton
UITextField
Etiquetas Personalizables UIFont

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ELEMENTOS GRÁFICOS (II)

UITableView
Otros elementos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE/IPAD/IPOD

Conociendo UIWebView
Mandando Emails MFMailComposeViewController
Captura de Imágenes desde Cámara
Manejando varias pantallas o vistas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA BASE DE DATOS SQLITE

Introducción
Base de datos para dispositivos UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A OBJECTIVE C

Introducción
Compilando con LLVM
Compilación y Ejecución de Programas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (I)

Introducción
Variables
Funciones
Mostrar en Pantalla
Sentencias Condicionales
Estructuras de repetición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (II)

Búsqueda de métodos
AwakeFromNib
Cadenas de caracteres
Arrays
Objetos y encapsulación
Gestión de Memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMAS CON ENTORNO GRÁFICO

Introducción
Objetos en acción
El archivo MainStoryboard.storyboard
iPhone Simulator

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS (I)

Elementos más Básicos
UILabel
UIButton
UITextField
Etiquetas Personalizables UIFont

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ELEMENTOS GRÁFICOS (II)

UITableView
Otros elementos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE/IPAD/IPOD

Conociendo UIWebView
Mandando Emails MFMailComposeViewController
Captura de Imágenes desde Cámara
Manejando varias pantallas o vistas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA BASE DE DATOS SQLITE

Introducción
Base de datos para dispositivos Móviles
Añadiendo la base de datos al dispositivo
Listar los datos
Editar y Eliminar los datos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

Trabajando con Facebook
Trabajando con Twitter

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON CHIPMUNK

Motor de física Chipmunk
Física de Chipmunk
Shapes en Chipmunk 2D

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON COCOS2D

Cocos2D para la Creación de Videojuegos (I)

Creación de nuestra primera aplicación con Cocos2D
Añadiendo la base de datos al dispositivo
Listar los datos
Editar y Eliminar los datos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

Trabajando con Facebook
Trabajando con Twitter

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON CHIPMUNK

Motor de física Chipmunk
Física de Chipmunk
Shapes en Chipmunk 2D

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON COCOS2D

Cocos2D para la Creación de VideoJuegos (I)
Creación de nuestra primera aplicación con Cocos2D