

SWIFT-B - Programmazione iOS con Swift base-intermedio

ITCore Sviluppo - Mobile and Apps - Sviluppo

Durata:	Lingue:	Certificazione:
4 Giorni	**Italiano**	**-**

Descrizione del corso

Il corso, grazie ad un approccio graduale, fornisce tutte le nozioni fondamentali per iniziare a programmare sulla piattaforma iOS con il linguaggio nativo Swift.&Attraverso esempi pratici e reali si vedrà come creare un'applicazione partendo da zero e come pubblicarla sull' App Store.

Programma

1. Ecosistema
    - L’ecosistema Apple e le sue logiche
    - Requisiti per iniziare a sviluppare
    - Risorse per gli sviluppatori
2. Piattaforma
    - Introduzione all’iOS SDK e alla documentazione tecnica
    - Gli strumenti di sviluppo: Xcode, iOS Simulator e Instruments
    - I device e le loro Peculiarità tecniche
    - Le librerie del framework e le sue potenzialità
3. Linguaggio
    - Introduzione al linguaggio di programmazione Swift
    - I costrutti e i tipi fondamentali
    - Class, Struct, Enum, Function e Closure
    - Optional, Type casting e Nested Types
    - Extension, Protocol e Generics
    - I Design Pattern principali del linguaggio e del framework

4. Sviluppo
    - Anatomia di un app e il suo ciclo di vita
    - Il pattern Model-View-Controller
    - Gestire la navigazione con UINavigationController e UITabBarController
    - L'interfaccia grafica e i controlli principali
    - Interfacce scorrevoli con UIScrollView
    - Gestire le liste e griglie con UITableView e UICollectionView
    - Progettare interfacce con Storyboard
    - Interfacce adattive con Auto Layout
    - Gestire le immagini con l'Assets Catalog
5. Processo
    - Introduzione all'Apple Developer Program
    - Conoscere le guideline di Apple e le sue implicazioni
    - Certificates, Identifiers e i Provisioning Profiles
    - Distribuire un app in test tramite TestFlight Beta
    - Pubblicare e monitorare un app con iTunes Connect
6. GPS e Mappe
    - Geolocalizzare il device tramite CoreLocation
    - Utilizzare la mappa di sistema e posizionamento dei punti di interesse
    - Tracciare un percorso sulla mappa
7. Camera e fotogallery
    - Scattare una foto o registrare un video con la camera
    - Accedere alla galleria di sistema
8. attività di sistema
    - Modificare un contatto della rubrica
    - Comporre ed inviare SMS
    - Comporre ed inviare email
9. Networking e comunicazione di rete
    - Comunicare con con il server attraverso il protocollo HTTP
    - Download di file dal server
    - Librerie alternative ad NSURLSession