

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	XIII
CAPÍTULO 1. EL MUNDO DE LAS APPS	1
¿Por qué crear Apps?	1
Android vs iOS	2
El proceso de crear Apps	3
¿Qué necesitamos para crear Apps para iOS?	3
¿Qué es iOS?	5
Tipos de Apps	7
Algo más que programar	7
CAPÍTULO 2. PREPARÁNDONOS PARA LA BATALLA.....	11
¿Comenzamos a crear Apps?	11
Descargar simuladores y documentación.....	12
Crear una cuenta de desarrollador en Apple	13
Tu primera App	14
Todo lo que debes saber por ahora	21
Crear la vista	22
Compilar el proyecto.....	26
Crear conexiones.....	29
Crear la lógica.....	34
CAPÍTULO 3. XCODE	41
Xcode	41
LLVM y Clang	41
Secciones del IDE	42
Storyboard vs .xib.....	51
Playground	52

Autolayout	55
Añadiendo restricciones.....	59
Orientaciones de pantalla	62
Trait Variations	63
Entendiendo Trait Variations	64
Aplicando Trait Variations	66
Plantillas disponibles.....	72
Configurar nuestro proyecto.....	75
El archivo info.plist.....	77
El target del proyecto.....	80
Algunas funciones útiles.....	86
CAPÍTULO 4. INTRODUCCIÓN A LA POO	89
¿Qué es la programación orientada a objetos?	89
Objetos y clases.....	90
Abstracción	91
Encapsulación	91
Herencia	92
Polimorfismo	92
Pero... todo esto ¿para qué?	92
CAPÍTULO 5. SWIFT	93
Fundamentos de Swift	93
Características	94
Variables y constantes	95
Operadores básicos.....	97
Practicando con Swift.....	100
Comentarios	102
Declarar variables y constantes.....	103
Optionals	107
Type Casting o Conversión de tipos	111
Tuplas	115
Clases	116
Estructuras	128
Enumeraciones	129
Propiedades	132
La función print	134
Interpolación de strings	135
Funciones	135

Closures	142
Métodos	144
Colecciones	144
Estructuras de control o control de flujo	155
Where	170
Defer	171
Control de errores.....	172
Generics	175
Extensiones	176
POP-Programación Orientada a Protocolos	178
CAPÍTULO 6. COCOA TOUCH Y FOUNDATION	179
Introducción	179
Los Frameworks más importantes	180
Cocoa Touch	182
UIKit	182
Core Services	189
Foundation	190
CAPÍTULO 7. MI MÉTODO PARA CREAR APPS	191
Cuatro conceptos clave	191
Crear una clase y asignársela a un ViewController.....	194
Patrones de diseño	202
El rey de los patrones: MVC	202
Crear vistas, crear código y conectar	240
Crear objetos por código.....	241
Detrás de la magia	242
ARC – Automatic Reference Counting.....	258
CAPÍTULO 8. INTEROPERABILIDAD.....	261
Mezclar Swift con Objective-C	261
Integrar Swift en un proyecto de Objective-C.....	261
CAPÍTULO 9. UIKIT	263
Introducción	263
Los ingredientes para crear fantásticas vistas.....	265
UIButton	266
UILabel	266
UITextField	266

UITextField	267
UIAlertController	267
UIPickerView	273
UIDatePicker	284
UISwitch	290
UISlider	293
UIActivityIndicatorView	296
UISegmentedControl	296
UIStepper	300
UIProgressView	305
Hasta aquí UIKit.....	309
 CAPÍTULO 10. FOUNDATION	 311
Foundation - La génesis de Cocoa	311
NSObject	312
NSString	312
NSArray	312
NSDictionary	313
NSNumber	313
Data	314
URL	314
 CAPÍTULO 11. APLICACIONES MULTIVISTA	 315
Introducción	315
UITabBarController	315
UITabBarController programando con Swift	316
UITabBarController con Storyboard	333
UINavigationController	342
UINavigationController con Storyboard	342
UINavigationController programando con Swift	348
 CAPÍTULO 12. VISTAS DE TABLA	 361
Introducción	361
UITableView	362
UITableViewCell	363
Crear una App de vista de tabla	364
Crear nuestra celda personalizada	383
Poniendo una vista detalle	391

CAPÍTULO 13. WEB, EMAIL Y REDES SOCIALES	401
Conectar nuestra App	401
Diferentes formas de ver una Web	402
Mostrar una Web embebida en nuestra App - UIWebView	402
Ver una Web embebida en nuestra App - WKWebView	416
UIWebView VS WKWebView	420
SFSafariViewController	421
Enviar un email	423
CAPÍTULO 14. PERSISTENCIA DE DATOS LOCAL	433
Guardar datos de forma persistente	433
UserDefaults	433
NotificationCenter.....	454
NSFileManager	463
Otros tipos de persistencia	471
CAPÍTULO 15. LOCALIZAR NUESTRA APP	473
Cómo localizar y adaptar nuestra App	473
CAPÍTULO 16. MAPKIT	495
Mapas en tu App	495
Distintos tipos de mapas	495
Ubicar al usuario.....	495
Crear una App con mapa y localización.....	496
Obtener la localización del usuario	501
CAPÍTULO 17. CÁMARA	507
Usar la cámara	507
Guardar fotos	508
CAPÍTULO 18. CREAR UNA APLICACIÓN	515
Poner las cosas sobre la mesa.....	515
La mejor forma de comerse un elefante	515
Ten clara tu idea y focaliza	516
Definir la navegación	516
Crear las vistas teniendo en cuenta el diseño	516

Programar la lógica.....	517
Probar que todo funcione	517
CAPÍTULO 19. ¿Y AHORA QUÉ?.....	519
Ya tienes tu aplicación, ¿y?	519
La imagen y el título de tu App	520
Crear la imagen de tu App	521
iTunes Connect	523
Subir tu aplicación al App Store.....	538
Seleccionar el Certificado con el que vas a firmar la compilación	542
Crear el archivo .IPA.....	544
Recomendaciones finales	549
ÍNDICE ANALÍTICO	551