



Introducción a la programación en iOS y Objective-C

iPhone se ha convertido en poco tiempo en una de las plataformas más populares y con mayor proyección en la industria del software, y con la salida del iPad las oportunidades se han multiplicado.

El objetivo principal de este curso es formar a programadores que puedan cubrir la demanda de personal cualificado que hay actualmente.

Conocimientos previos de los alumnos

Necesaria experiencia en lenguajes de programación orientada a objetos (preferiblemente C++)

Recomendado haber cursado o estar cursando alguna titulación en ingeniería informática, multimedia o telecomunicaciones.

Recomendado tener un ordenador con sistema operativo OSX para poder hacer ejercicios en casa.

Fechas y horarios

Todos los sábados (en total 6 sesiones) desde el día 22 de Septiembre hasta el 27 de Octubre de 2012. Horario: de 9:00 a 14:00.

Lugar

Laboratorio L03, edificio EPS1, Universidad de Alicante

Precio

Inscripción: 150 €

Créditos

El curso tendrá una duración de 30 horas convalidables por 3 créditos de libre elección

Profesorado

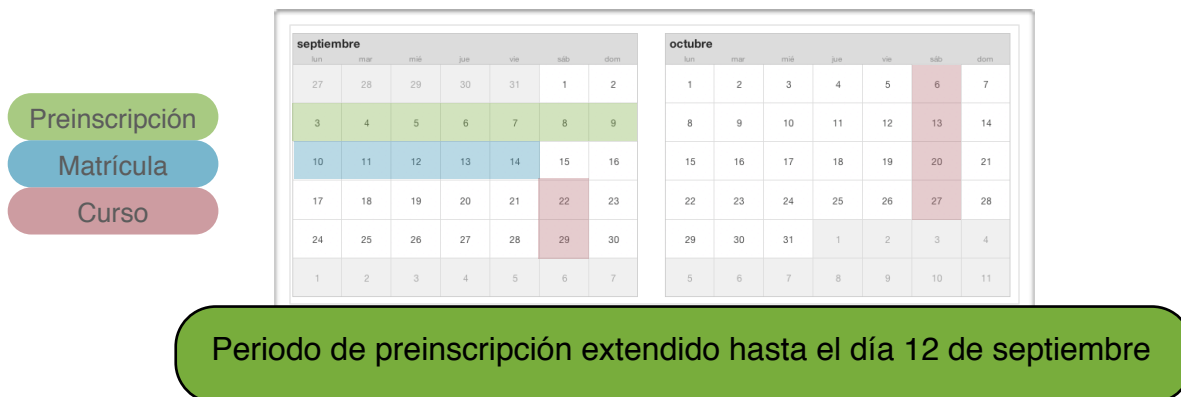
El curso será impartido por Javier Segura, que ha trabajado como programador de iPhone / iPad haciendo aplicaciones para importantes firmas dentro del territorio nacional, como editoriales de prensa, radios, hoteles, tiendas de ropa, empresas de seguridad, bancos, etc.

Preinscripción

La preinscripción podrá realizarse del día 3 al 9 de septiembre mediante el formulario de la siguiente página web:

<http://aplicacionesua.cpd.ua.es/cuestionario/pub/preg.asp?idioma=es&cuestionario=2361>

Las inscripciones definitivas (matriculaciones) se realizarán del día 10 al 14 de septiembre en la secretaría del DLSI, edificio EPS IV (secretaria-ios@dlsi.ua.es), tel. 965903772.



Temario

- Introducción al ecosistema de MAC OS X
 - Mac OS X, iPhone y Cocoa
 - Herramientas de programación en Mac OS X / iPhone
 - Conceptos básicos de programación orientada a objetos
- El lenguaje Objective-C
 - Características generales de Objective-C
 - Superconjunto de C; añadidos a C estándar
 - Ejecución dinámica
 - Clases e instancias
 - Envío de mensajes
 - Propiedades
 - Tipado débil y tipado fuerte
 - Gestión de la memoria
- Anatomía de una aplicación
 - Componentes principales: Código, frameworks del sistema, ficheros de interfaz, ficheros de recursos, el fichero Info.plist, multitarea...
 - Xcode
 - Creación de un proyecto
 - Firmar digitalmente una aplicación
 - Utilización de la consola de diagnóstico
- Interface builder
 - Creación de la interfaz
 - Conexión a clases programadas en Xcode
- Instruments
 - Uso de la herramienta de optimización Instruments
 - Control de memoria
 - Rendimiento de la aplicación