



## 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 informática o telecomunicaciones

### Fechas y horarios

Todos los sábados (en total 6 sesiones) desde el día 5 de noviembre hasta el 10 de diciembre de 2011. 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.

### Inscripción

La preinscripción podrá realizarse del día 4 al 16 de octubre mediante el formulario de la siguiente página web: <http://gplsi.dlsi.ua.es/cursos/net/inscripcion.php?curso=23>

Las inscripciones definitivas se realizarán del día 17 al 21 de octubre en la secretaría del DLSI, edificio EPS IV ([secretaria@dlsi.ua.es](mailto:secretaria@dlsi.ua.es)), tel. 965903772. Para más información, contactar con Antonio Pertusa ([pertusa@ua.es](mailto:pertusa@ua.es)).

	Octubre 2011							Noviembre 2011							Diciembre 2011								
N.º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	N.º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	N.º	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
39						1	2	44		1	2	3	4	5	6	48				1	2	3	4
40	3	4	5	6	7	8	9	45	7	8	9	10	11	12	13	49	5	6	7	8	9	10	11
41	10	11	12	13	14	15	16	46	14	15	16	17	18	19	20	50	12	13	14	15	16	17	18
42	17	18	19	20	21	22	23	47	21	22	23	24	25	26	27	51	19	20	21	22	23	24	25
43	24	25	26	27	28	29	30	48	28	29	30					52	26	27	28	29	30	31	
44	31																						

## 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