

Programowanie Swift i iOS - podstawy

Wymagania

- Podstawowa znajomość innego języka programowania, np.: Java, C#, C++, Objective-C, etc.
- Znajomość koncepcji programowania obiektowego oraz funkcyjnego
- Znajomość systemu MacOS
- Znajomość angielskiego (poziom B2)

Adresaci szkolenia

Kurs przeznaczony jest dla osób chcących nauczyć się programować aplikacje iOS w języku Swift przy użyciu iOS SDK, w środowisku XCode działającym w systemie MacOS.

Program szkolenia

1. Pojęcia podstawowe: czym jest Swift; elementy składni języka; podstawowe koncepcje: stałe i zmienne, specyfikowanie typów, podstawowe operatory, opcjonalne;
2. Instrukcje sterujące i kolekcje: wyrażenia warunkowe; pętle; przekazywanie kontroli; napisy; tablice; zbiory; słowniki
3. Funkcje i domknięcia: nazwy parametrów; wartości zwracane przez funkcje; domknięcia; enumeratory.
4. Programowanie obiektowe: klasy i struktury; własności; metody; dziedziczenie; inicjalizacja i deinicjalizacja; protokoły;
5. Pierwsza aplikacja iOS: narzędzia; tworzenie projektu; storyboardy; autolayout; obsługa zdarzeń UI; model danych; TableView; nawigacja; przechowywanie danych;
6. Elementy zaawansowane: obsługa błędów; rzutowanie typów; rozszerzenia; elementy generyczne; zakres dostępu; zarządzanie pamięcią; korzystanie z bibliotek zewnętrznych

Czas trwania szkolenia: 16 godziny / 2 dni