

Swift - Criação de aplicações móveis para IOS Básico

Carga horária: 22 horas

TreinaWeb Tecnologia LTDA
CNPJ: 06.156.637/0001-58
Av. Paulista, 1765 - Conj 71 e 72
São Paulo - SP

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

- 📄 A plataforma de desenvolvimento Apple e o Swift
- 📄 O sistema operacional iOS
- 📄 Swift
- 📄 Por onde começar?

2 - Preparando o Ambiente

- 📄 Preparando o Ambiente
- 📄 Baixando e instalando o Xcode

3 - Fundamentos do Swift: variáveis, constantes, tipos de dados e conversões

- 📄 Variáveis e constantes
- 📄 Tipos de dados
- 📄 Conversões de dados
- 📄 Variáveis nullable ou opcionais
- 📄 Comentários
- 📄 Ponto-e-vírgula

- ▶ Conhecendo o Swift e o Xcode Duração: 00:11:06
- ▶ Var, let e tipagem de dados Duração: 00:10:32
- ▶ Conversões de dados Duração: 00:13:30
- ▶ Operadores "?" e "!" Duração: 00:06:08

📦 Questionário

3 questões

4 - Operadores aritméticos

📄 Operadores aritméticos

📄 Precedência de operador

📄 Operadores reduzidos e de incremento e decremento

▶ Operadores matemáticos e lógicos

Duração: 00:11:17

▶ Strings: concatenação e interpolação

Duração: 00:12:17

📦 Questionário

3 questões

5 - Estruturas condicionais

📄 Estruturas condicionais

📄 Operadores condicionais

📄 O condicional if-else

▶ O condicional IF

Duração: 00:09:38

📄 O condicional switch

▶ O condicional SWITCH

Duração: 00:06:30

📦 Questionário

3 questões

6 - Laços ou estruturas de repetição

📄 Laços ou estruturas de repetição

📄 Laço for

▶ O laço FOR

Duração: 00:05:59

📄 Os laços while e do-while

▶ O laço WHILE

Duração: 00:08:27

📄 Break e Continue

📦 Questionário

3 questões

7 - Arrays

📄 Arrays

📄 Declarando arrays com o Swift

▶ Criando conjuntos de elementos com arrays

Duração: 00:11:49

📦 Questionário

3 questões

8 - Orientação a Objetos com Swift – classes, atributos, métodos e visibilidade

 Orientação a Objetos com Swift – classes, atributos, métodos e visibilidade

 O que é uma classe?

 Atributos e propriedades

 Métodos e inicializadores

 Atributos de visibilidade

 Orientação a Objetos com Swift: criando classes

Duração: 00:05:59

 Orientação a Objetos com Swift: atributos

Duração: 00:04:09

 Orientação a Objetos com Swift: métodos

Duração: 00:06:49

 Orientação a Objetos com Swift: utilizando nossas classes no playground

Duração: 00:11:52

 Orientação a Objetos com Swift: métodos observadores

Duração: 00:06:54

 Orientação a Objetos com Swift: propriedades computadas

Duração: 00:12:00

 Orientação a Objetos com Swift: estruturas estáticas

Duração: 00:09:29

 Orientação a Objetos com Swift: parâmetros nomeados

Duração: 00:15:20

 Questionário

4 questões

9 - Orientação a Objetos com Swift - Herança, sobrescrita e sobrecarga de métodos

 Orientação a Objetos com Swift - Herança, sobrescrita e sobrecarga de métodos

 Herança

 Sobrescrita de métodos

 Sobrecarga de métodos

 Orientação a Objetos com Swift: herança - Parte 1

Duração: 00:11:22

 Orientação a Objetos com Swift: herança - Parte 2

Duração: 00:06:36

 Orientação a Objetos com Swift: sobrescrita de métodos

Duração: 00:06:43

 Orientação a Objetos com Swift: sobrecarga de métodos

Duração: 00:06:29

 Questionário

3 questões

10 - Orientação a Objetos com Swift - Protocolos

 Orientação a Objetos com Swift - Protocolos

▶ Orientação a Objetos com Swift: protocolos

Duração: 00:13:25

▶ Princípio da Substituição de Liskov (LSP) e o Swift

Duração: 00:10:43

▶ Value-Types e Reference-Types

Duração: 00:09:44

▶ Structs

Duração: 00:14:58

▶ Swift e type-casting

Duração: 00:11:27

 Questionário

3 questões

11 - Outras estruturas do Swift - Enumeradores

 Outras estruturas do Swift - Enumeradores

▶ Tratamento de erros e o Swift - Parte 1

Duração: 00:23:59

▶ Tratamento de erros e o Swift - Parte 2

Duração: 00:11:12

 Questionário

3 questões

12 - Conhecendo o iOS

 Paradigma Model-View-Controller

 Variáveis "outlet"

 Actions - Adicionando interação na aplicação

▶ Primeiro projeto para iOS - criando o projeto

Duração: 00:08:31

▶ Primeiro projeto para iOS - executando o projeto pela primeira vez

Duração: 00:09:13

▶ Primeiro projeto para iOS - storyboards e o Cocoa Touch

Duração: 00:07:28

▶ Primeiro projeto para iOS - criando outlets

Duração: 00:08:48

▶ Primeiro projeto para iOS - criando as actions

Duração: 00:09:42

 Questionário

3 questões

13 - Projeto final Super-Calculadora

▶ Criando o projeto	Duração: 00:04:45
▶ Desenhando os storyboards	Duração: 00:10:29
▶ Especificando os protocolos	Duração: 00:04:23
▶ Aplicando o design pattern "Template Method"	Duração: 00:10:36
▶ Implementando as operações matemáticas	Duração: 00:06:05
▶ Aplicando o design pattern "Simple Factory"	Duração: 00:05:59
▶ Integrando as classes do projeto com os outlets e as actions	Duração: 00:22:20

14 - Conclusão

📄 Conclusão

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#) .
