



Swift - Criação de aplicações móveis para IOS Básico

Carga horária: 22 horas

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
-  Exercícios 3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

7 - Arrays

 Arrays

 Declarando arrays com o Swift

 Criando conjuntos de elementos com arrays

Duração: 00:11:49

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

4 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Exercícios

3 desafios

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

 Depoimento

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

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

© 2004 - 2019 TreinaWeb

<https://www.treinaweb.com.br>