

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](#) .