

Desarrollo de aplicaciones con Swift

Asociado

Objetivos del examen

Las personas que obtienen la certificación App Development with Swift Associate ejemplifican el conocimiento de conceptos informáticos clave y una base sólida en programación con Swift. Demostrarán conocimiento del impacto de la informática y las aplicaciones en la sociedad, las economías y las culturas mientras exploran el desarrollo de aplicaciones para iOS.

Planificación, Diseño y Teoría

- 1.1 Resumir el ciclo de diseño.
 - 1.1.1 Lluvia de ideas, planificación, prototipo, evaluación
- 1.2 Resumir cómo se pueden proteger y comprometer los datos confidenciales
 - 1.2.1 Compartir información personal y de la aplicación
 - 1.2.2 Desafíos de seguridad
 - 1.2.3 Impactos legales, éticos y socioeconómicos

Navegación del proyecto

- 2.1 Diferenciar entre tipos de archivos básicos
- 2.2 Reconocer los activos disponibles en un proyecto
- 2.3 Definir cómo se utilizan los activos
- 2.4 Importar un activo a un proyecto y utilizarlo correctamente
- 2.5 Seleccionar las acciones apropiadas para ocultar o mostrar diferentes áreas de la interfaz de usuario

Creador de interfaces/iOS

- 3.1 Dado un escenario, seleccione los objetos apropiados en el guión gráfico o en el esquema del documento.
- 3.2 Utilice el inspector de atributos para modificar sin programación las propiedades de objetos y/o una vista
- 3.3 Conecte objetos UIKit en el guión gráfico a un archivo Swift
 - 3.3.1 Diferenciar entre un IBOutlet y un IBAction
 - 3.3.2 Determinar cuándo conectar un objeto como IBOutlet o IBAction
- 3.4 Modificar mediante programación las propiedades de objetos y/o una vista



APP DEVELOPMENT
CON RÁPIDO
Asociado

Desarrollo de aplicaciones con Swift

Asociado

Uso rápido del lenguaje

4.1 Escribir, llamar y/o evaluar la ejecución de funciones

4.1.1 Evaluar el uso de etiquetas de argumentos, parámetros y retornos

4.2 Calcular los resultados al utilizar varios operadores.

4.3 Crear y evaluar estructuras.

4.3.1 Declarar las propiedades de una estructura

4.3.2 Inicializar las propiedades de una estructura

4.3.3 Definir métodos

4.3.4 Crear una instancia de una estructura

4.3.5 Usar una instancia de una estructura

4.4 Crear y manipular matrices

4.4.1 Declarar y/o inicializar una matriz con valores

4.4.2 Identificar y/o modificar un elemento de matriz usando su índice

4.4.3 Usar y/o evaluar propiedades y/o métodos de matrices

4.5 Demostrar cómo controlar el flujo de ejecución.

4.5.1 Crear, analizar y predecir estructuras de bucle y sus resultados.

4.5.2 Crear e interpretar el resultado de declaraciones condicionales

4.6 Crear, usar y/o comparar enumeraciones personalizadas

4.7 Declarar y/o evaluar constantes y variables de diferentes tipos de datos

4.7.1 Diferenciar entre constantes y variables

4.7.2 Aplicar inferencia de tipos

4.7.3 Usar escritura explícita

4.8 Utilice las convenciones de nomenclatura adecuadas

4.8.1 Utilice tripa de camello adecuada

4.8.2 Aplicar reglas de identificador Swift

Depuración

5.1 Utilice el inspector de conexiones para evaluar si se ha producido un error de conexión

5.2 Ante un escenario de error de conexión, determine una solución

5.3 Diferenciar entre errores de sintaxis y de tiempo de ejecución al crear y ejecutar una aplicación

5.4 Interpretar mensajes de error de la consola

5.5 Reconocer el propósito de los puntos de interrupción

