

Desarrollo de aplicaciones con Swift

Usuario certificado

Objetivos del examen

Las personas que obtienen la certificación de Desarrollo de aplicaciones con usuario certificado de Swift ejemplifican el conocimiento de los conceptos y prácticas centrales que los programadores de Swift usan a diario y desarrollan una fluidez básica en el código fuente de Xcode y los editores de UI. Los estudiantes podrán crear aplicaciones de iOS que se adhieran a prácticas estándar, incluido el uso de elementos de interfaz de usuario estándar, técnicas de diseño e interfaces de navegación comunes.

Herramientas para desarrolladores de Xcode

Lenguaje de programación rápido

1.1 Identificar y utilizar las funciones de la interfaz Xcode

- 1.1.1 Navegar por Xcode
- 1.1.2 Crear y modificar vistas con Interface Builder
- 1.1.3 Demostrar cómo acceder a la documentación y la ayuda

1.2 Demostrar cómo crear y ejecutar una aplicación

- 1.2.1 en el simulador de iOS
- 1.2.2 en el dispositivo iOS

1.3 Utilice técnicas de depuración para resolver errores

1.3.1 Establecer puntos de interrupción y recorrer el código línea por línea

1.4 Colocar y diseñar objetos UIKit

1.4.1 Usar diseño automático

1.4.2 Incrustar objetos en la vista de pila

1.4.3 Usar alineaciones y restricciones

1.4.4 Navegar por los componentes de la interfaz de usuario a través del esquema del documento

1.4.5 Implementar la personalidad de la aplicación

2.1 Declarar y usar tipos Swift básicos

2.1.1 Describir y utilizar tipos de datos y operadores

- 2.1.2 Demostrar el uso de la fundición tipográfica de forma segura e insegura.
- 2.1.3 Demostrar cuándo usar constantes y variables

2.1.4 Interpretar y utilizar tipos básicos

2.2 Gestionar datos utilizando tipos de recopilación

- 2.2.1 Matrices
- 2.2.2 Diccionarios

2.3 Saber cómo y cuándo aplicar el flujo y los bucles de control

- 2.3.1 Usar operadores lógicos
- 2.3.2 Usar guardia

2.3.3 Usar operadores de rango

2.4 Funciones de uso

2.4.1 Organizar y estructurar el código



APP DEVELOPMENT

Desarrollo de aplicaciones con Swift

Usuario certificado

2.4.2 Crear y llamar a una función

Kit de interfaz de usuario de iOS

2.4.3 Demostrar cómo utilizar el valor de retorno de una función

2.4.4 Personalizar la denominación interna, externa y anónima de parámetros en funciones

2.4.5 Implementar valores de parámetros predeterminados

2.5 Demostrar el uso adecuado de estructuras, clases y enumeraciones.

2.5.1 Definir y utilizar propiedades y métodos

2.5.2 Diferenciar entre estructuras y clases

2.5.3 Diferenciar entre varios inicializadores

2.5.4 Definir y utilizar observadores de propiedad

2.6 Demostrar el uso de tipos opcionales

2.6.1 Demostrar cómo desenvolver los opcionales de forma segura

2.6.2 Aplicar fijación opcional y encadenamiento opcional (incluido, entre otros, if let, guard let)

2.7 Evaluar el alcance variable y el seguimiento

3.1 Crear controladores de vista para implementar la lógica de la aplicación

3.2 Describir el ciclo de vida del controlador de vista

3.3 Utilice transiciones para vincular controladores de vista para prepararse, pasar datos y desenredar transiciones

3.3.1 Diferenciar entre tipos de segues

3.4 Crear una aplicación multivista con jerarquía de navegación

3.4.1 Crear y utilizar el controlador de navegación

3.4.2 Crear y usar el controlador de la barra de pestañas

3.5 Crear y manipular objetos UIKit

3.5.1 Utilice objetos de vista comunes, como etiquetas y vistas de imágenes.

3.5.2 Usar controles comunes como botones y texto vistas

3.5.3 Demostrar el uso de IBOutlet e IBAction para conectar elementos del guión gráfico al código

