

PROGRAMMA COMPLETO CORSO IOS APP DEVELOPER

GETTING STARTED WITH APP DEVELOPMENT – FONDAMENTI DI SVILUPPO APP

In questa unità apprenderai le basi di dati, operatori e flusso di controllo in Swift, oltre a documentazione, debugging, Xcode, creazione e gestione di un'app ed Interface Builder. Quindi, applicherai questa conoscenza al progetto guidato *Light*, nel quale creerai una semplice app torcia che consente all'utente di toccare lo schermo per alternare il suo colore tra bianco e nero.

- Introduction to Swift and Playgrounds
- Constants, Variables, and Data Types
- Operators
- Control Flow
- Building, Running, and Debugging an App
- Documentation
- Interface Builder Basics”
- Fakes / Mocking

INTRODUCTION TO UIKIT – INTRODUZIONE A ULKIT

In questa unità, apprenderai le stringhe, le funzioni, le strutture, le raccolte e i loop di Swift. Imparerai, inoltre, a conoscere UIKit, le visualizzazioni ed i controlli del sistema che costituiscono un'interfaccia utente e come visualizzare i dati, utilizzando il layout automatico e le viste di stack. Metterai queste conoscenze in pratica nel progetto guidato, Apple Pie, in cui costruirai un'app per giochi di parole.

- Strings
- Functions
- Structures
- Classes and Inheritance
- Collections
- Loops
- Introduction to UIKit
- Displaying Data
- Controls in Action
- Auto Layout and Stack Views”

NAVIGATION AND WORKFLOWS – NAVIGAZIONE E WORKFLOWS

In questa Unit, apprenderai come costruire semplici workflow e gerarchie di navigazione utilizzando i controller di navigazione, i controller della barra delle schede e i follower. Imparerai anche gli optional e le enumerazioni, due potenti strumenti in Swift. Metterai in pratica queste conoscenze con il progetto guidato, Personality Quiz, un sondaggio personalizzato che rivela una divertente risposta all'utente.

- Optionals
- Type Casting and Inspection
- Guard
- Constant and Variable Scope
- Enumerations
- Segues and Navigation Controllers
- Tab Bar Controllers
- View Controller Life Cycle
- Building Simple Workflows”

BUILDING AR APPS WITH XCODE – COSTRUIRE APP AR CON XCODE

La Realtà Aumentata, o AR, sta diventando rapidamente una delle aree di esplorazione più importanti nello sviluppo di app. Diversamente dalla realtà virtuale, in cui gli utenti sono immersi in un mondo digitale in 3D, l'augmented reality permette loro di posizionare gli oggetti digital in 3D nel mondo reale, visualizzabili attraverso la fotocamera del proprio dispositivo.

ARKit è una piattaforma all'avanguardia per lo sviluppo di app di realtà aumentata (AR) per iPhone and iPad. In questa unità imparerai come ARKit possa aiutarti a creare esperienze straordinarie.

- The Augmented Reality Template
- Introduction to SceneKit
- Finding Flat Surfaces
- Interacting with Augmented Reality
- Image Recognition in ARKit
- Guided Project: AR Drawing

TABLES AND PERSISTENCE – TABELLE E PERSISTENZA

Con le tue attuali conoscenze su Xcode, Swift e UIKit, puoi iniziare a immaginare di creare diversi tipi di app. In questa unità imparerai tre importanti serie di tecniche nello sviluppo di app che, prese insieme, ti consentiranno di creare app più complesse.

In primo luogo, imparerai come utilizzare le tabelle per visualizzare elenchi di informazioni ed il modello di progettazione master-detail per consentire agli utenti di interagire con le informazioni.

In secondo luogo, imparerai come organizzare file, strutture e classi nelle tue app, rendendo più facile per te (o altri sviluppatori) lavorare con loro in futuro.

In terzo luogo, apprenderai un approccio per il salvataggio dei dati sul dispositivo, in modo che tutte le informazioni che l'utente inserisce o modifica nella tua app saranno ancora presenti la prossima volta che apriranno l'app.

Alla fine di questa unità, ti sentirai a tuo agio nel creare molte app utili, che visualizzano tutti i tipi di informazioni e che consentono agli utenti di inserire, modificare e salvare le informazioni in-app.

- Protocols
- App Life Cycle
- Model View Controller
- Scroll Views
- Table Views
- Intermediate Table Views
- System View Controllers
- Saving Data
- Complex Input Screens

WORKING WITH THE WEB – LAVORARE CON IL WEB

La maggior parte delle app si collega ai servizi Web per recuperare o inviare informazioni utilizzate nell'app. In questa unità imparerai come creare e inviare richieste di rete per inviare e ricevere dati.

Per iniziare, imparerai le chiusure, che sono blocchi di codice che possono essere usati come variabili, che ti permettono di scrivere un codice che verrà eseguito in un secondo momento. Utilizzerai chiusure per scrivere un codice che verrà eseguito dopo che le richieste di rete saranno terminate. Imparerai anche come utilizzare le chiusure per lavorare con le collezioni e creare animazioni nella tua app.

Quindi, lavorerai attraverso tre lezioni che spiegano come funziona il web, come richiedere informazioni da un servizio web, come trasformare tali informazioni in strutture o classi che puoi usare all'interno della tua app e come far funzionare la tua app in modo fluido nell'esecuzione di operazioni di rete.

- Closures
- Extensions
- Practical Animation
- Working with the Web: HTTP and URL Session
- Working with the Web: JSON
- Working with the Web: Concurrency

PROTOTYPING AND PROJECT PLANNING

Ora che hai le capacità per creare una discreta varietà di app, è il momento di crearne una tua. Ma lo sviluppo di un'app sensazionale per iOS non riguarda solo la programmazione. È inoltre necessario progettare, prototipare e pianificare il proprio approccio all'intero progetto.

In questa unità lavorerai su un'idea di app che è tutta tua, iniziando con l'apprendimento dei principali principi di progettazione che influenzano il successo dell'app e su come aggiungere personalità alla tua app. Con questo in mente, farai brainstorming di idee e lavorerai attraverso un ciclo iterativo di pianificazione, prototipazione e sollecitazione del feedback sui tuoi prototipi. Infine, ti ritroverai con un piano di sviluppo concreto e funzionale che puoi utilizzare per creare la tua app iOS personale.

- App Personality
- The Design Cycle
- Project Planning