



# Temario de iOS avanzado

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

Junio 2018

- 1. Almacenamiento persistente**
  - a. Introducción a Core Data
  - b. Modelos de Core Data
  - c. Uso básico de Core Data
  
- 2. Creación de un reproductor de audio**
  
- 3. Uso de web services (se elige 1 API para crear una aplicación)**
  - a. ¿Qué es una API REST?
  - b. Métodos HTTP
  - c. Uso de una API en una aplicación
  - d. Uso de CocoaPods
  - e. Uso de SwiftyJSON para el manejo de JSON.
  - f. TableViewCell personalizadas.
  
- 4. Introducción a Sprite Kit para crear un clon de Flappy Bird.**
  
- 5. Introducción a CoreML (Machine Learning)**
  - a. Creación de un modelo de CoreML con Python.
  - b. Uso de modelos de CoreML en Xcode
  - c. Creación de colores en el archivo `Assets.xcassets`
  - d. Predecir valores con el modelo de CoreML
  
- 6. Introducción a ARKit (Realidad aumentada) (se elige 1 ó 2 proyectos)**
  - a. Creación de un juego en 2D con ARKit y SpriteKit
  - b. Creación de un juego en 3D con ARKit y SceneKit
  - c. Creación de una aplicación que identifique objetos con ARKit y CoreML.
  
- 7. Extras**
  - a. Uso de TouchID
  - b. Uso de SiriKit
  - c. Introducción a CloudKit

