



- 1. Introducción al curso**
  - a. Breve historia de iOS
  - b. Swift vs. Objective-C
  - c. Apple Developer
  - d. ¿Qué es relevante hoy en día?
  
- 2. Introducción a Xcode 10 y Swift 4.2**
  - a. Descarga e instalación
  - b. Archivos de un proyecto de Xcode
  - c. Uso de la interfaz de Xcode
  - d. Mi primera aplicación.
  - e. Uso del simulador de iOS 12.
  - f. Opcional. Cargar una aplicación en un dispositivo real.
  
- 3. Swift 101: Conocimientos básicos del lenguaje.**
  - a. Uso de Playgrounds
  - b. Declaración de variables y constantes
  - c. Tipos de datos
  - d. Operadores
  - e. Colecciones
  - f. Estructuras de control
  - g. Funciones
  
- 4. Swift 102: Más allá de lo básico.**
  - a. Opcionales
  - b. Clases y estructuras
  - c. Enumeraciones
  - d. Protocolos
  - e. Extensiones
  - f. Closures
  - g. Funciones `map`, `reduce` y `filter`.
  - h. Automatic Reference Counting (ARC)
  
- 5. Componentes de UIKit**
  - a. Question Bot (Text Field, Label, Button)
  - b. Color View (Slider, Switch, Color)
  - c. Photo Selector (Slider, Image View)
  - d. Piedra, papel o tijera (Label, Button, View)
  - e. Adivina el número (Edge Insets, Button y Slider personalizados)
  
- 6. Calculadora**
  - a. Introducción a Auto Layout.
  - b. Uso de constraints en Interface Builder.
  - c. Stack View.



## **7. Diseño de un navegador web**

- a. Uso de WebKit.
- b. Patrón de diseño: Delegation.
- c. Navigation Bar y Toolbar.
- d. Bar Button Item.
- e. Uso de Key-Value-Observation (KVO).

## **8. To-Do-List**

- a. Table View Controller
- b. Tab Bar Controller.
- c. Controlar el teclado en la aplicación
  - i. UITextFieldDelegate
  - ii. First Responder
- d. Internacionalización: soporte para varios idiomas.

## **9. Procesamiento de imágenes**

- a. Introducción a Core Image.
- b. Aplicar filtros a imágenes con CIFilter.
- c. Permisos de una aplicación: Info.plist.
- d. Almacenar imágenes en el carrito.
- e. Compartir imágenes.

## **10. Almacenamiento persistente.**

- a. Uso de NSCoder y Codable.
- b. Uso de archivos con FileManager.
- c. UserDefaults.
- d. Introducción a Core Data.

## **11. Uso de web services.**

- a. ¿Qué es una API REST?
- b. Métodos HTTP.
- c. Uso de una API en una aplicación.
- d. Introducción a CocoaPods.
- e. Uso de Alamofire.

## **12. Introducción a SpriteKit**

- a. Sistema de referencia
- b. Nodos
- c. Colisiones
- d. Acciones
- e. Sistemas de partículas

## **13. Conclusión**

- a. ¿Qué más hay por aprender?
- b. ¿Qué se espera en el futuro?