



## **Avances en el desarrollo de software para el iPhone**

### **Primeras jornadas nacionales**

*Febrero 2010*

**J.M. Corchado**



**VNIVERSIDAD  
D SALAMANCA**

## Datos generales

**Nombre del curso:** *Avances en el desarrollo de software para iPhone – Primeras jornadas nacionales*

**Director del curso:** Juan Manuel Corchado Rodríguez

**Contacto:**

- Correo electrónico: [corchado@usal.es](mailto:corchado@usal.es)
- Tlf: 923294400 ext. 1525
- Mvl: 618 696589

**Página Web:** <http://gsii.usal.es/iphone>

**Modalidad:** Online y semipresencial (opcional)

**Fechas:** 4 al 21 de Febrero de 2010-01-25

**Fechas presenciales:** 5 y 6 de Febrero en el Salón de Actos de la Facultad de Ciencias

**Número de horas:** 40 horas

**Créditos:** Concedidos 4 créditos de Libre Elección.

**Coste:** 145€ (Estudiantes) y 600€ (Resto de matriculados)

**Código del curso:** 1704

**Objetivos:**

- Conocer los aspectos hardware y software del dispositivo iPhone.
- Aprender a programar para la plataforma Mac OS X
- Aprender a programar aplicación específicas para iPhone.
- Aprender a utilizar los diferentes componentes del iPhone como gestos multitouch, GPS, cámara, Acelerómetro, otros sensores, etc.

## Programa completo

1. El iphone
  - Variantes y modelos del iPhone.
  - El hardware en detalle.
  - Sistema operativo (Firmware).
2. Unlocking, Jailbreaking y PwNage
  - Breve historia del hacking del iPhone.
  - Aplicaciones imprescindibles del installer/Cydia.
3. Opciones para desarrollar con el iPhone.
  - Comparación ventajas/desventajas.
  - El appstore.
  - Por donde empezar (<http://develover.apple.com>)
  - Conclusiones
4. Objective-C
  - Origen
  - Introducción (Nomenclatura, inicializadores, estructura de una clase, propiedades, notación de punto, gestión de memoria, protocolos).
5. Cocoa Touch.
6. Frameworks disponibles en iPhone OS.
  - Capa COCOA TOUCH
  - Capa MEDIA
  - Capa CORE SERVICES
  - Capa CORE OS
7. Ciclo de vida de una aplicación.
8. Windows y views.
9. Interfaz gráfico de usuario
  - View Controlers
10. Eventos multitouch
  - La cadena de respuesta de eventos.
11. Acceder al acelerómetro, cámara y GPS.
12. Sonido
13. Reproducción de video.
14. Gráficos avanzados.