



Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition)

Aarón Rojo Bedford

 **Descargar**

 **Leer En Linea**

Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) Aarón Rojo Bedford

La programación de dispositivos móviles a día de hoy suponen el mayor Mercado de producción de software para los programadores que existe. Apple da posibilidad de desarrollar y distribuir tus propias aplicaciones mediante la AppStore.

Los dispositivos táctiles están en auge y apuntan hacia un futuro tecnológico táctil. Hoy en día el número de dispositivos táctiles que se venden en el Mercado se cuentan por millones, en un par de años todo el mundo tendrá dispositivos táctiles, iphones, ipads, tablets, etc...La demanda de consumo de aplicaciones software sera brutal, en cambio su distribución se presenta muy sencilla y con un gran margen de beneficio.

En este libro le enseñaremos lo necesario para que comience a programar en Objective-C, usando tanto el compilador gcc como el más usado, y con entorno gráfico, el XCode.

A continuación podrá ver parte del Índice de contenidos de este libro:

- La Estructura del iOS
- Una jerarquía de objetos de iPhone
- Clases de NS
- Clases de IU
- Ventanas y vistas
- Creación de Objetos
- Argumentos
- Crear Métodos de manera alternativa
- Resumen de la Creación de Objetos
- Gestión de la memoria
- La alternativa autorelease
- Retención y Conservar
- Resumen de los Métodos de Gestión de la Memoria
- El Evento Respuesta
- Entorno de Desarrollo
- La Estructura del SDK
- Instalar el XCode

Instalar el SDK
Introducción a XCODE
La Estructura de XCODE
Compilación y ejecución en Xcode
La creación de un primer proyecto en Xcode: Hola Mundo
Entendimiento main.m
Comprender el application delegate
El encabezado del archivo
El Archivo de código fuente
Escribir el código
En la ventana
Acerca de los Frames
Acerca de las etiquetas
Ejecución del Hello World!
Limitaciones de la Plataforma
Límites de almacenamiento
Límites de acceso a datos
Límites de memoria
Límites de la Interacción
Límites de potencia
Límites de la aplicación
Manejo de Interacciones
El paradigma MVC
La creación de nuestro proyecto MVC
Crear el controlador de vista
Outlets
Acciones
Añadir Action y Outlets a su controlador de vista
Propiedades en Objective-C
Añadir Outlet y Action al archivo implementation
Ejemplo Básico de una Aplicación con GCC
Definición de Métodos
Acerca de las clases, objetos, métodos
Herencia
Polimorfismo, Typing dinámico y Binding dinámico
Introducción a Objective-C
Elementos de la Sintaxis de Objective-C
Runtime System
Objetos
Object Messaging (Mensajes con Objetos)
Messages to nil
Dynamic Binding
Message (Mensaje)
Mensaje con Argumentos
Mensajes anidados
ETC.....

 [Descargar Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Object ...pdf](#)

 [Leer en linea Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Obje ...pdf](#)

Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition)

Aarón Rojo Bedford

Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) Aarón Rojo Bedford

La programación de dispositivos móviles a día de hoy suponen el mayor Mercado de producción de software para los programadores que existe. Apple da posibilidad de desarrollar y distribuir tus propias aplicaciones mediante la AppStore.

Los dispositivos táctiles están en auge y apuntan hacia un futuro tecnológico táctil. Hoy en día el número de dispositivos táctiles que se venden en el Mercado se cuentan por millones, en un par de años todo el mundo tendrá dispositivos táctiles, iphones, ipads, tablets, etc...La demanda de consumo de aplicaciones software sera brutal, en cambio su distribución se presenta muy sencilla y con un gran margen de beneficio.

En este libro le enseñaremos lo necesario para que comience a programar en Objective-C, usando tanto el compilador gcc como el más usado, y con entorno gráfico, el XCode.

A continuación podrá ver parte del Índice de contenidos de este libro:

- La Estructura del iOS
- Una jerarquía de objetos de iPhone
- Clases de NS
- Clases de IU
- Ventanas y vistas
- Creación de Objetos
- Argumentos
- Crear Métodos de manera alternativa
- Resumen de la Creación de Objetos
- Gestión de la memoria
- La alternativa autorelease
- Retención y Conservar
- Resumen de los Métodos de Gestión de la Memoria
- El Evento Respuesta
- Entorno de Desarrollo
- La Estructura del SDK
- Instalar el XCode
- Instalar el SDK
- Introducción a XCODE
- La Estructura de XCODE
- Compilación y ejecución en Xcode
- La creación de un primer proyecto en Xcode: Hola Mundo
- Entendimiento main.m
- Comprender el application delegate
- El encabezado del archivo
- El Archivo de código fuente

Escribir el código
En la ventana
Acerca de los Frames
Acerca de las etiquetas
Ejecución del Hello World!
Limitaciones de la Plataforma
Límites de almacenamiento
Límites de acceso a datos
Límites de memoria
Límites de la Interacción
Límites de potencia
Límites de la aplicación
Manejo de Interacciones
El paradigma MVC
La creación de nuestro proyecto MVC
Crear el controlador de vista
Outlets
Acciones
Añadir Action y Outlets a su controlador de vista
Propiedades en Objective-C
Añadir Outlet y Action al archivo implementation
Ejemplo Básico de una Aplicación con GCC
Definición de Métodos
Acerca de las clases, objetos, métodos
Herencia
Polimorfismo, Typing dinámico y Binding dinámico
Introducción a Objective-C
Elementos de la Sintaxis de Objective-C
Runtime System
Objetos
Object Messaging (Mensajes con Objetos)
Messages to nil
Dynamic Binding
Message (Mensaje)
Mensaje con Argumentos
Mensajes anidados
ETC.....

Descargar y leer en línea Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) Aarón Rojo Bedford

Format: Kindle eBook

Download and Read Online Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) Aarón Rojo Bedford #L23AUNT0VJQ

Leer Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford para ebook en línea Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford para leer en línea. Online Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford ebook PDF descargar Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford Doc Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford Mobipocket Aprende a Programar para iPhone. Introducción a Objective-C y XCode con Ejemplos: 2ª Edición (Spanish Edition) by Aarón Rojo Bedford Epub

L23AUNT0VJQL23AUNT0VJQL23AUNT0VJQ