

Índice

Capítulo I Introducción	9
1.1 Historia de iPhone.....	9
1.2 Historia de iOS.....	10
1.3 Especificaciones técnicas de iPhone/iPad.....	11
1.3.1 iPhone 4S	11
1.3.2 iPad 2.....	13
1.4 Tipos de aplicaciones.....	15
1.4.1 Aplicaciones nativas.....	15
1.4.2 Aplicaciones Web.....	16
Capítulo II Xcode.....	17
2.1 ¿Qué es Xcode?	17
2.2 Descarga e instalación de Xcode	17
2.2.1 Descarga.....	18
2.2.2 Instalación.....	23
2.3 Xcode, Interface Builder y Simulator.....	25
2.3.1 Xcode IDE.....	25
2.3.2 Interface Builder.....	31
2.3.3 Simulator.....	35
2.3.4 Instruments.....	36
Capítulo III Objective-C	37
3.1 Introducción.....	37
3.1.1 Historia de Objective-C.....	37
3.1.2 Conceptos de OOP.....	38
3.1.3 Entornos de desarrollo en OOP.....	40
3.2 Lenguaje Objective-C.....	42
3.2.1 Creación de clases.....	43
3.2.2 Declaración de variables instancia o atributos (ívars).....	45
3.2.3 Propiedades.....	47
3.2.4 Métodos.....	50
3.2.5 Mensajes.....	51



3.2.6 Selectores	52
3.2.7 Introspección	52
3.2.8 Protocolos.....	53
3.2.9 Sentencias de iteración.....	56
3.2.10 Sentencias condicionales.....	57
3.2.11 Operadores	57
3.2.12 Excepciones.....	58
3.2.13 Mensajes por consola o de log	59
3.2.14 KVC (Key-Value Coding).....	60
Capítulo IV Patrones de diseño en iOS.....	61
4.1 Estrategia de diseño: MVC	61
4.2 Comunicación Modelo-Controlador: KVO y Notifications.....	63
4.2.1 KVO (Key-Value Observing).....	63
4.2.2 Notifications	63
4.3 Comunicación Vista-Controlador: Target-Action, Delegation, Outlets	64
4.3.1 Target-Action.....	64
4.3.2 Delegation	65
4.3.3 Variables Outlets	65
4.4 Gestión de memoria	72
4.4.1 Creación de objetos	73
4.4.2 Cuenta de referencia.....	74
4.4.3 Destrucción de objetos	75
4.4.4 Resumen de reglas de gestión de memoria	76
4.4.5 Ejemplos de gestión de memoria	76
4.4.6 ARC (Automatic Reference Counting).....	78
4.5 Delegation	79
4.6 Anatomía de una aplicación	80
4.6.1 Ciclo de vida de una aplicación iOS	82
4.6.2 Estados de una aplicación	84
Capítulo V Arquitectura, frameworks y librerías.....	87
5.1 Introducción	87
5.2 Arquitectura de frameworks en iOS.....	88
5.2.1 Core OS.....	89
5.2.2 Core Services	91
5.2.3 Core Media.....	93
5.2.4 Cocoa Touch.....	93
5.3 Frameworks base	94
5.3.1 Foundation framework.....	96
5.3.2 UIKit Framework	101



Capítulo VI Controladores	103
6.1 Tipos de controladores	103
6.2 Controlador de vista.....	104
6.2.1 Creación de controladores de vista	106
6.2.2 Instancia y uso de controladores de vista.....	112
6.2.3 Ciclo de vida de un controlador	114
6.3 UINavigationController	116
6.3.1 Creación de controladores de navegación.....	117
6.3.2 Añadir o eliminar controladores de vistas.....	122
6.3.3 Elementos del controlador: UINavigationController y UIToolBar	131
6.4 UITabBarController	135
6.4.1 Creación de un controlador tabBar	137
6.4.2 Añadir y eliminar pestañas	139
6.5 UITableViewController	141
6.5.1 Creación de un controlador de tabla.....	142
6.5.2 Personalización de tabla.....	149
6.6 Retos	151
Capítulo VII Geolocalización y mapas	153
7.1 Introducción	153
7.2. Localización.....	155
7.2.1. Prerrequisitos.....	155
7.2.2 Configurar e inicializar los servicios de localización.....	156
7.2.3 Consejos para reducir el consumo de batería.....	158
7.3 Mapas.....	159
7.3.1 Principios geométricos.....	160
7.3.2 Añadiendo mapas	161
7.4 Retos	165
Capítulo VIII Eventos	167
8.1 Introducción	167
8.1.1 Eventos y tipos	167
8.1.2 Entrega de eventos y respondedores	168
8.1.3 Objeto aplicación (UIApplication).....	170
8.2 Eventos multitouch	171
8.2.1 Conceptos básicos y terminología.....	172
8.2.2 Métodos de notificación	174
8.2.3 Reconocedores de gestos de UIKit	175
8.2.4 Primer proyecto: Reconocedor de gestos simple	179
8.2.5 Segundo proyecto: Gestures recognizers de UIKit	181
8.2.6 Retos.....	189



8.3 Eventos remotos.....	189
8.3.1 Retos.....	191
Capítulo IX Persistencia de datos.....	193
9.1 Introducción.....	193
9.2 Core Data.....	194
9.2.1 Conceptos básicos.....	196
9.2.2 Creación de un modelo de datos.....	199
9.2.3 Primer proyecto: plantilla “Master-Detail Application”.....	202
9.2.4 Resumen: Crear, recuperar, guardar y eliminar objetos con Core Data.....	215
9.2.5 Segundo proyecto: Aplicación con Core Data desde cero.....	218
9.2.6 Retos.....	231
9.3 Ficheros.....	231
9.3.1 Sandbox.....	233
9.3.2 Proyecto: guardar una lista de datos en un fichero.....	236
9.3.3 Retos.....	241
Capítulo X Networking e Internet en iOS.....	243
10.1 Introducción.....	243
10.2 Frameworks de iOS para networking e Internet.....	246
10.3 Primer proyecto: Parser de eventos de Informática64.....	250
10.4 Segundo proyecto: Parser JSON de la API AJAX de Google.....	266
10.5 Retos.....	276
Capítulo XI Camino a la App Store.....	281
11.1 ¿Qué es la App Store?.....	281
11.2 Programas de desarrollo de Apple.....	281
11.3 Testing.....	284
11.3.1 Despliegue de aplicaciones en un dispositivo iOS.....	284
11.3.2 Beta Testing.....	292
11.4 Antes de subir la aplicación a la App Store.....	294
11.4.1 Consejos antes de publicar.....	294
11.4.2 Human Interface Guidelines.....	295
Índice alfabético.....	297
Índice de imágenes.....	299
Libros publicados.....	305
Síguenos Online.....	318
Contacta con Informática 64.....	320

