

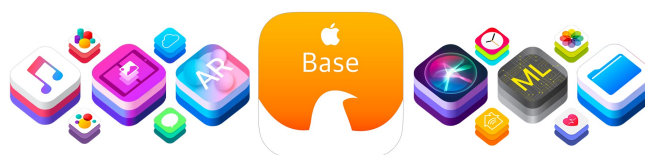


*Permanent Education and Knowledge on  
Information Technology Project*



## **CERTIFICAZIONI Informatiche**

*Aut. Ministero dell'Istruzione, Università e  
Ricerca prot. A00DGPERS 6235 del 25/06/2010*



*Syllabus rev. 1.0 Giugno 2018*



# PEKIT App

*Syllabus rev. 1.0 Giu. 2018*



# Unità 1

## L'interfaccia Xcode e configurazione

1. Panoramica generale
2. L'interfaccia Xcode e configurazione
3. Nozioni di base sulla programmazione ad oggetti
4. Le fondamenta: Sintassi, Variabili, Classi di iOS, Proprietà, Metodi, Array, if, switch e for

# Unità 2

## Costruire l'interfaccia

1. Lavorare con le stringhe, i numeri primi, i numeri decimali e le variabili di istanza
2. Optionals, Tuples, Type Inference, Multiple Returns
3. Il delegate e gli handler
4. L'App Delegate e il multitasking di iOS
5. Le viste principali (UIViewController e UIView)
6. Costruire l'interfaccia con lo Storyboard e l'Auto Layout

## Unità 3

# Effetti speciali e procedure avanzate

1. Adaptive UI: il nuovo Unified Storyboards, le Size Classes e i Traits
2. Animare gli elementi dell'interfaccia e crearne di personalizzati
3. I nuovi Visual Effect (Blur) View e il Vibrant Text
4. Gli effetti gravitazionali e particellari
5. Gestire le immagini con l'Asset Catalog
6. Il Navigation Controller (UINavigationController) e la Toolbar (UI- Toolbar)
7. Il Tab Bar Controller (UITabBarController)
8. Utilizzare il DatePicker e formattare le date (NSDateFormatter)
9. Interagire con l'App Salute (HealthKit), Lavorare con i Segue auto- matici e creare Segue manuali
10. I messaggi di allerta (UIAlertView), La conferma di una azione (UIActionSheet)
11. Implementare una finestra a scorrimento usando una tabella statica (UITableView)
12. Implementare una tabella dinamica e una CollectionView (UICollection- lectionView).

## Unità 4

# Usare basi di dati e localizzare l'app

1. Usare le gestures, Il thread principale e i thread al- ternativi, Notifiche locali, di sistema e Push,
2. Introduzione a Parse, Le Closures di Swift

3. Scaricare ed interpretare un file JSON,
4. Utilizzare il MapKit e CoreLocation, Inviare mail, messaggi, telefonate. Invocare Mappe e Safari.
5. Salvataggio dati: UserDefaults, Plist e Core Data,
6. Localizzare l'App in diverse lingue,
  1. Tecniche per il Debug dell'App (println, Breakpoints, Instruments),
7. Tecniche di marketing per il lancio dell'App