

# iPhone-Programmierung mit Swift - Komplet für Programmierer (S1724)

Apples neue Programmiersprache Swift steigert die Leistungsfähigkeit der Entwicklungen von Anwendungen für iPhones und iPads. Moderne Sprachkonstrukte und hohe Performance machen Swift zum idealen Nachfolger der bisher in diesem Umfeld eingesetzten Programmiersprache Objective-C.

Die Erstellung von Apps für iPhone und iPad ist mit iOS und Xcode stetig leistungsfähiger geworden. In diesem Kurs wird die neue leistungsfähige Programmiersprache Swift eingesetzt, um die Entwicklung von Apps für die beliebten Geräte von Apple zu erlernen.

## Offene Termine

Termin	Tage	Freie Plätze	Ort	Preis
02.12.-06.12.2019 ✓ <span>3=2</span>	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
30.03.-03.04.2020 ✓ <span>3=2</span>	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
29.06.-03.07.2020 ✓ <span>3=2</span>	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
28.09.-02.10.2020 ✓ <span>3=2</span>	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *
30.11.-04.12.2020 ✓ <span>3=2</span>	5	>3	Köln	€ 2.760,00 *

### \* Buchen ohne Risiko

- › Keine Vorkasse
- › Kostenloses Storno bis zum Vortag des Seminars
- › Rechnung nach erfolgreichem Seminar

### ✓ Garantierter Termin und Veranstaltungsort

- € Preise zzgl. Mehrwertsteuer
- 3=2 Der dritte Mitarbeiter nimmt kostenlos teil

## Weitere Buchungsmöglichkeiten

<b>Firmenschulung</b>	Schulung für Ihre Mitarbeiter mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin im GFU-Schulungszentrum.
<b>Inhouse-Schulung</b>	Schulung für Ihre Mitarbeiter mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin in Ihrem Hause.
<b>Individualschulung</b>	Schulung für eine Einzelperson mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin, wahlweise in Ihrem Hause oder im GFU-Schulungszentrum.

## Schulungs-Ziel

Nach dieser Veranstaltung kennen und verstehen Sie

## Inhalt

**1.-2. Tag: Auch separat buchbar als [Einführung](#)**

die Programmiersprache Swift und sind in der Lage, moderne iPhone-Anwendungen mit Swift zu erstellen.

## Wer sollte teilnehmen

---

Programmierer mit Kenntnissen einer der objektorientierten Programmiersprachen Java, C++, C# oder Objective-C.

## Organisation

---

### Teilnehmerzahl

min. 1, max. 8 Personen

### Seminarzeiten

5 Tage, 1. Tag 10:00 - 17:00 Uhr, Folgetage 09:00 - 16:00 Uhr

### Ort der Schulung

GFU-Schulungszentrum Köln oder bei Ihnen als Inhouse-Schulung

## Enthaltene Leistungen

---

### Im Preis enthalten:

- > Voll ausgestatteter Arbeitsplatz pro Teilnehmer
- > Fachbuch zum Seminar
- > Teilnahmezertifikat
- > Kostenloser persönlicher Parkplatz
- > Kostenloser Shuttle-Service
- > Frühstück, Snacks und Getränke ganztägig
- > Mittagessen im eigenen Restaurant, täglich 6 Menüs, auch vegetarisch

## Haben Sie Fragen?

---

Gerne beraten wir Sie persönlich per [Mail](#) oder Telefon.

- > [info@gfu.net](mailto:info@gfu.net)
- > Infoline 0221 82 80 90

## [in die Programmiersprache Swift](#)

- > **Einführung in die Programmiersprache Swift**
  - > Ähnlichkeiten und Unterschiede zu den vertrauten OO-Sprachen
  - > Zeichenketten und Zeichen
  - > Collections
  - > Kontrollstrukturen und Operatoren
  - > Funktionen
  - > Closures
  - > Klassen und Strukturen, Vererbung
  - > Subscripts
  - > Automatic Reference Counting, Speichermanagement
  - > Protokolle, Extensions
  - > Generics
  - > Übungen an bereitgestellten Mac-Computern
- > **Kurze Einführung in Xcode zur Erstellung einfacher Swift-Programme**
  - > Vorbereitung für die Programmierung von iPhone und iPad Programmierung

## 3.-5. Tag: Auch separat buchbar als [Einführung in die iPhone-Programmierung mit Swift](#)

- > **Die Entwicklungsumgebung Xcode in der aktuellen Version wird eingesetzt, um die Programmierung von Apps zu erlernen**
  - > Storyboard
  - > Vorstellung des Konzepts von Storyboard
  - > Constraints und Size-Classes
  - > Konzept der Unterstützung mehrerer Auflösungen und Bildschirmgrößen
  - > Views und Controller (UITableView, UITableViewController, UINavigationController)
  - > Targets, Outlets, Delegates und andere verwendete Design-Patterns
  - > Übungen anhand einfacher Programmierbeispiele
  - > Nutzung des iPhone-Simulators zum Testen des Codes
- > **Erstellung einer kompletten iPhone-App mit Nutzung elementarer IOS-Konzepte**
  - > Lokalisierungskonzepte
  - > Unterstützung von Retina-Auflösung
  - > Einbau persistenter App-Einstellungen
  - > Übungen und Fehlersuche