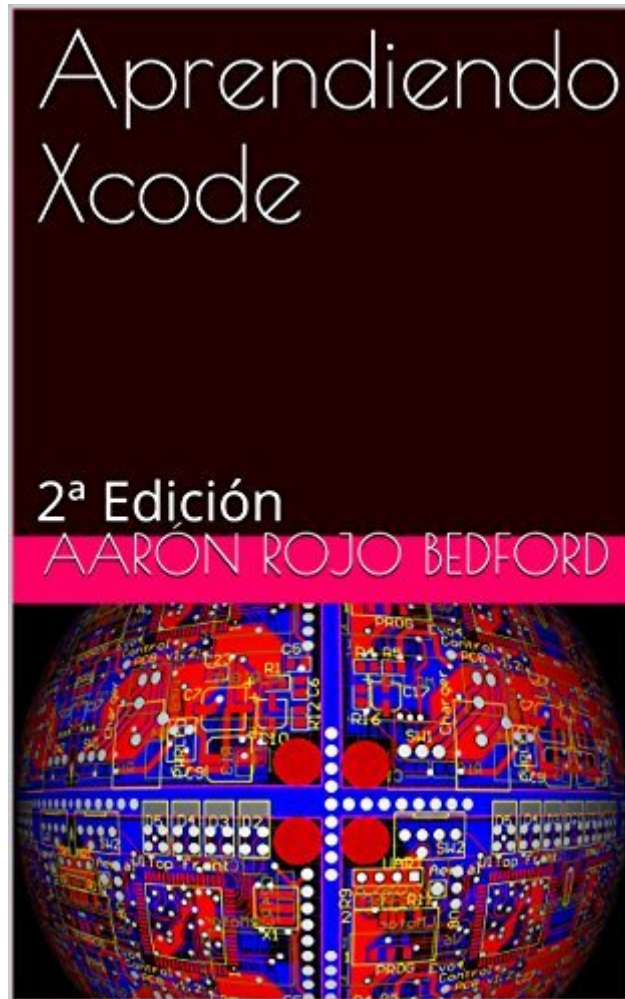


Aprendiendo Xcode: 2ª Edición



Fecha de publicación: 28 septiembre, 2015

Autor: Aarón Rojo Bedford

Longitud de impresión: 88

Idioma: Español

PDF

Para comenzar a programar para iPhone, lo primero que tenemos que hacer es instalar el entorno de desarrollo. Ahí tendremos nuestro primer problema, ya que Apple, hasta ahora, sólo libera el SDK para el desarrollo en su sistema operativo Mac OS X, cuando en la actualidad la mayoría de equipos informáticos que existen se basan en el sistema operativo Windows. Pero, existen técnicas que nos permiten instalar un Mac OS X en un PC estándar, incluso con procesadores AMD.

El iPhone SDK es un paquete para desarrollar aplicaciones para iPhone. El kit de desarrollo incluye una interfaz de edición, un simulador de iPhone, diversas herramientas para medir y mejorar el rendimiento de las aplicaciones y un entorno de programación llamado Xcode. La instalación del SDK de iPhone se parece a la forma de instalar cualquier programa en un sistema operativo de Windows.

El desarrollo de los programas para iPhone puede llevar horas o incluso días. Todo depende de lo que practique con el SDK. Por otra parte, hay que intentar que todas las aplicaciones tengan un buen rendimiento y que no pongan en peligro el rendimiento del iPhone.

<https://k2s.cc/file/9b3b39e2af39f/DWTcTBNaM.pdf.rar>