

Poznaj Swifta, tworząc aplikacje : profesjonalne projekty dla systemu iOS / Emil Atanasov. – Gliwice, © 2019

Spis treści

| | |
|--|-----------|
| O autorze | 7 |
| O recenzencie | 8 |
| Wprowadzenie | 9 |
| Rozdział 1. Podstawy Swifta – zmienne i funkcje | 13 |
| Zmienna | 14 |
| Typ opcjonalny | 18 |
| Typ wyliczeniowy | 19 |
| Podstawowe konstrukcje przepływu sposobu działania programu | 20 |
| Konstrukcja if | 20 |
| Pętla | 21 |
| Pętla while | 22 |
| Konstrukcja switch | 23 |
| Funkcja | 24 |
| Czym jest krotka? | 26 |
| Czym jest konstrukcja guard? | 28 |
| Jak radzić sobie z dużymi problemami? | 28 |
| Podsumowanie | 29 |
| Rozdział 2. Xcode i projekt typu playground | 31 |
| Instalowanie Xcode | 31 |
| Przedstawiam Ci Xcode | 33 |
| Co znajduje się na ekranie? | 35 |
| Projekt typu playground | 47 |
| Czym jest projekt typu playground? | 47 |
| Dodawanie kodu do projektu | 48 |
| Dodawanie pliku pomocniczego do projektu | 52 |
| Dodawanie zasobu do projektu | 53 |
| Konwertowanie projektu typu playground na przestrzeń roboczą | 54 |
| Kod znaczników w projekcie typu playground | 55 |
| Podsumowanie | 60 |
| Rozdział 3. Tworzenie minimalnej aplikacji mobilnej | 61 |
| Pierwsza aplikacja iOS | 61 |
| Struktura projektu | 73 |
| System kontroli wersji Git | 78 |
| Podsumowanie | 82 |

| | |
|--|------------|
| Rozdział 4. Struktury, klasy i dziedziczenie | 83 |
| Struktury i klasy | 83 |
| Rozszerzenie | 89 |
| Metoda deinit() | 91 |
| Właściwości i metody typu | 92 |
| Dodawanie niestandardowych typów danych do projektu typu playground | 93 |
| Dziedziczenie | 97 |
| Klasa bazowa | 97 |
| Architektura MVC | 100 |
| Podsumowanie | 104 |
| | |
| Rozdział 5. Dodawanie interaktywności do pierwszej aplikacji | 105 |
| Plik Storyboard | 105 |
| Wybrane kontrolki interfejsu użytkownika | 107 |
| Dodawanie elementów do pliku Storyboard | 111 |
| Połączenie interfejsu użytkownika z kodem | 114 |
| Ogólna analiza | 126 |
| Podsumowanie | 126 |
| | |
| Rozdział 6. Używanie struktur danych, programowania zorientowanego obiektowo i protokołów | 129 |
| Podstawowe typy kolekcji | 130 |
| Typ generyczny | 130 |
| Tablica | 131 |
| Zbiór | 133 |
| Słownik | 136 |
| Wybór najlepszego typu kolekcji | 138 |
| Lista elementów w projekcie typu playground | 139 |
| UICollectionView | 139 |
| UICollectionViewCell | 141 |
| Ponowne używanie komórek | 144 |
| Układy | 146 |
| Widok tabeli w aplikacji iOS | 149 |
| Model listy miast | 151 |
| Wyświetlenie wszystkich miast | 152 |
| Implementacja wyszukiwania | 156 |
| Protokół | 158 |
| Protokół i dziedziczenie | 160 |
| Podsumowanie | 163 |
| | |
| Rozdział 7. Tworzenie prostej aplikacji prognozy pogody | 165 |
| Definiowanie ekranów aplikacji | 165 |
| Ekran główny aplikacji | 170 |
| Ekran ulubionych lokalizacji | 173 |

| | |
|---|------------|
| Ograniczenia | 175 |
| Ekran wyboru lokalizacji | 176 |
| Model | 179 |
| Lokalizacje | 186 |
| Kontrolery i przejścia | 191 |
| Dalsze usprawnienia aplikacji | 197 |
| Podsumowanie | 198 |
| Rozdział 8. Wprowadzenie do CocoaPods i zależności projektu | 199 |
| Tworzenie oprogramowania w nowoczesny sposób | 200 |
| Ruby i CocoaPods | 201 |
| Użyteczne polecenia CocoaPods | 205 |
| Carthage | 206 |
| Swift Package Manager | 207 |
| Użyteczne polecenia SPM | 208 |
| Popularne biblioteki opracowane przez podmioty zewnętrzne | 214 |
| Alamofire | 215 |
| Texture | 216 |
| RxSwift | 217 |
| Podsumowanie | 217 |
| Rozdział 9. Usprawnianie aplikacji prognozy pogody | 219 |
| API prognozy pogody | 219 |
| Co to jest API? | 220 |
| Lista wybranych żądań API | 221 |
| Utworzenie nowych modeli | 223 |
| Czyste żądania sieciowe | 226 |
| Implementowanie Alamofire | 231 |
| Usprawnienia za pomocą bibliotek opracowanych przez podmioty zewnętrzne | 234 |
| Lepsza obsługa błędów | 234 |
| Ekran informacji dodatkowych | 238 |
| Podsumowanie | 241 |
| Rozdział 10. Tworzenie aplikacji przypominającej Instagram | 243 |
| Projekt aplikacji opartej na kartach | 243 |
| Firebase | 244 |
| Ekran logowania | 246 |
| Pozostałe ekrany aplikacji | 253 |
| Niestandardowe przyciski na pasku kart | 254 |
| Utworzenie postu | 257 |
| Modele | 262 |
| Firebase | 263 |
| Filtry | 268 |
| Podsumowanie | 270 |

| | |
|--|------------|
| Rozdział 11. Ciąg dalszy pracy nad aplikacją przypominającą Instagram | 271 |
| Ekran główny | 271 |
| Ekran profilu | 276 |
| Ekran wyszukiwania | 284 |
| Ekran ulubionych | 287 |
| Dopracowanie ekranu głównego | 289 |
| Podsumowanie | 297 |
| | |
| Dodatek A. Udział w projekcie typu open source | 299 |
| Konto w serwisie GitHub | 299 |
| Tworzenie odgałęzienia repozytorium | 300 |
| Udział w pracy nad projektem | 301 |
| Przygotowanie zgłoszenia | 303 |
| Podsumowanie | 306 |
| | |
| Skorowidz | 309 |

oprac. BPK