



Clube de Programação com Swift

Desenvolva em Swift



Projetos de desenvolvimento de apps

Projetos

1	SinglePhoto	3
2	QuestionBot	4
3	ChatBot	5
4	ColorMix	6
5	ElementsQuiz	7
6	AnimalSounds	8
7	RockPaperScissors	9
8	MemeMaker	10

Bem-vindos ao Clube de Programação com Swift!

Ao entrar neste clube de programação, você está dando o primeiro passo para começar a criar seus primeiros apps. Não se preocupe se você estiver começando a aprender a programar. Estes projetos orientarão você em relação às noções básicas dos conceitos de programação e desenvolvimento de apps. Cada projeto é criado com base no anterior, com foco em diferentes aspectos de apps, para que no final você tenha as habilidades para criar seu próprio app.

Você precisará do curso [Introdução ao Desenvolvimento de Apps com Swift](#) para executar estes projetos. É necessário atender aos pré-requisitos de cada projeto.



SinglePhoto

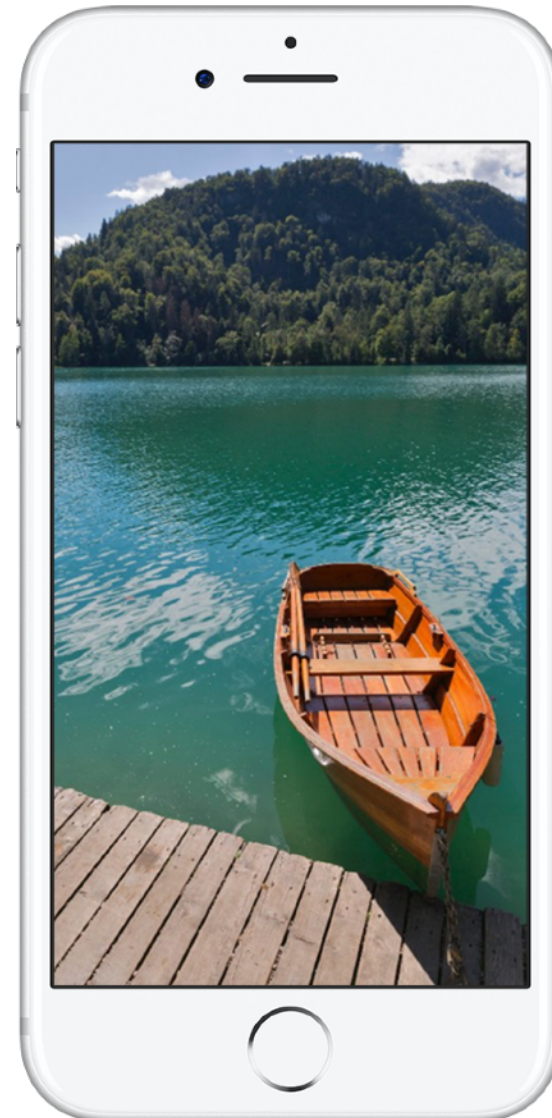
1

Pré-requisitos: nenhum

Duração: 1 hora e meia

Acesse: [Aula 5](#) — Primeiro app

Veja como é fácil criar seu primeiro app. Com o SinglePhoto, você criará um app que não apenas mostre algo, como uma foto, mas também reaja quando um usuário tocar na tela. Essa simples interação com o app é a base de muitos apps; portanto, será útil à medida que você expandir suas habilidades de programação e desenvolvimento de apps. Com este projeto, você também se familiarizará com o Xcode, Interface Builder e Simulator, e aprenderá a usá-los juntos para criar seus próprios apps.



QuestionBot

2

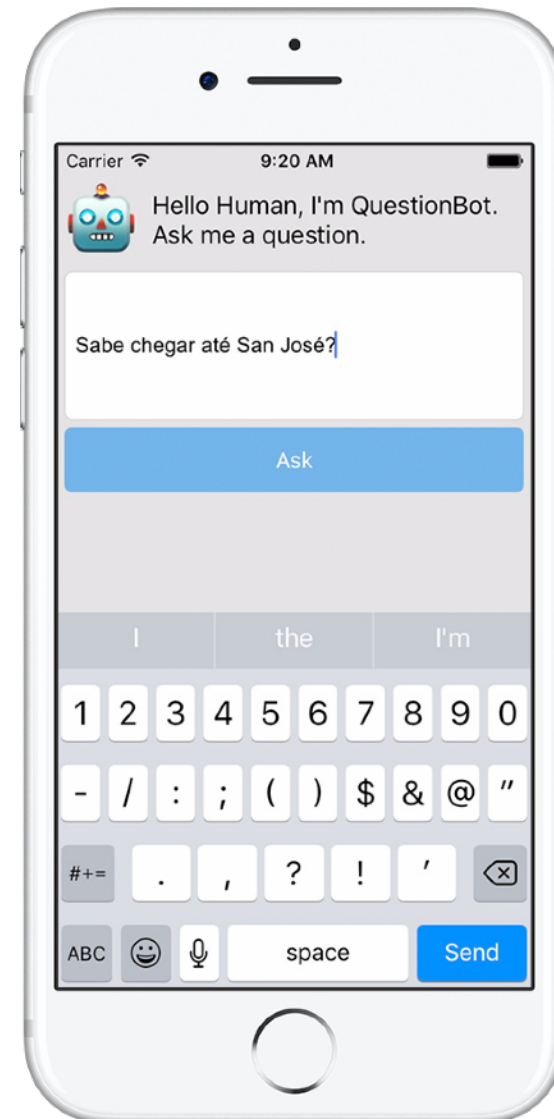
Pré-requisitos:

- App SinglePhoto
- Aula 2 — Nomenclatura e identificadores
- Aula 3 — Strings
- Aula 6 — Funções
- Aula 10 — Parâmetros e resultados
- Aula 11 — Tomada de decisões

Duração: 6 horas e meia

Acesso: [Aula 13](#) — QuestionBot

Você já usou um app de perguntas e respostas ou já se perguntou como a Siri funciona? Muitos apps parecem ter seu próprio "cérebro". Com o QuestionBot, você criará um app com o cérebro de um robô que responde de maneira diferente a diferentes perguntas. Para fazer isso, você aprenderá a armazenar valores em constantes, representar texto em códigos, definir entradas e saídas e muito mais. Este projeto ajuda você a se concentrar em compreender como o app funciona e a lógica necessária para que seu app pareça ter um "cérebro".



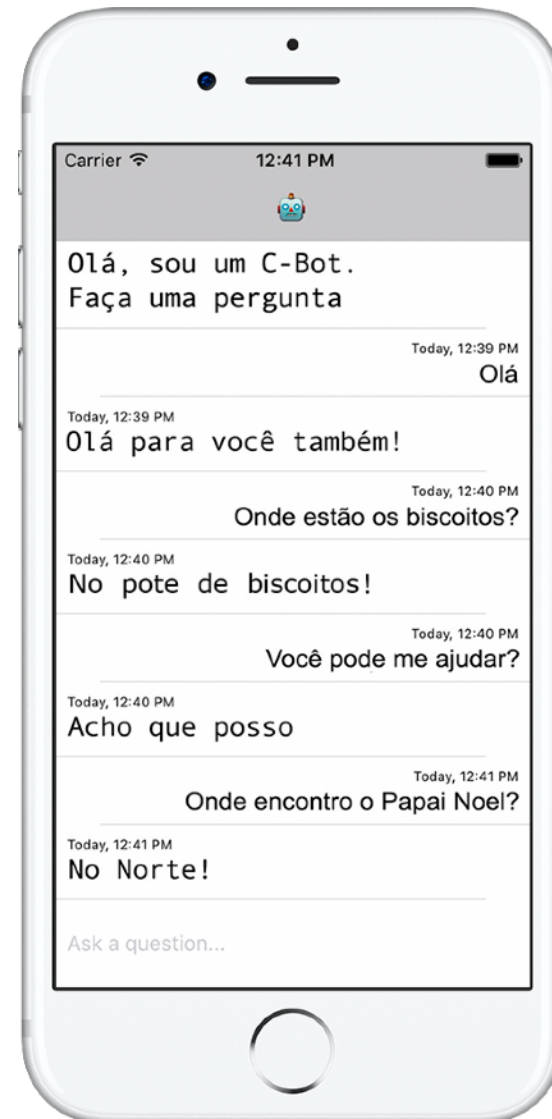
Pré-requisitos:

- App QuestionBot
- Aula 14 — Vetores e loops
- Aula 15 — Definição de estruturas

Duração: 3 horas e meia

Acesse: [Aula 16](#) — QuestionBot 2

Agora vamos deixar o QuestionBot ainda mais inteligente. Você quer usar seu app cada vez mais e seria útil se ele pudesse “lembrar” de interações anteriores. Com o ChatBot, você criará uma versão atualizada do QuestionBot que salva um histórico das mensagens entre o usuário e o robô. O ChatBot já está parcialmente criado, então, você pode se concentrar em aprender as várias habilidades necessárias para criar a parte do app que salva um registro das conversas.

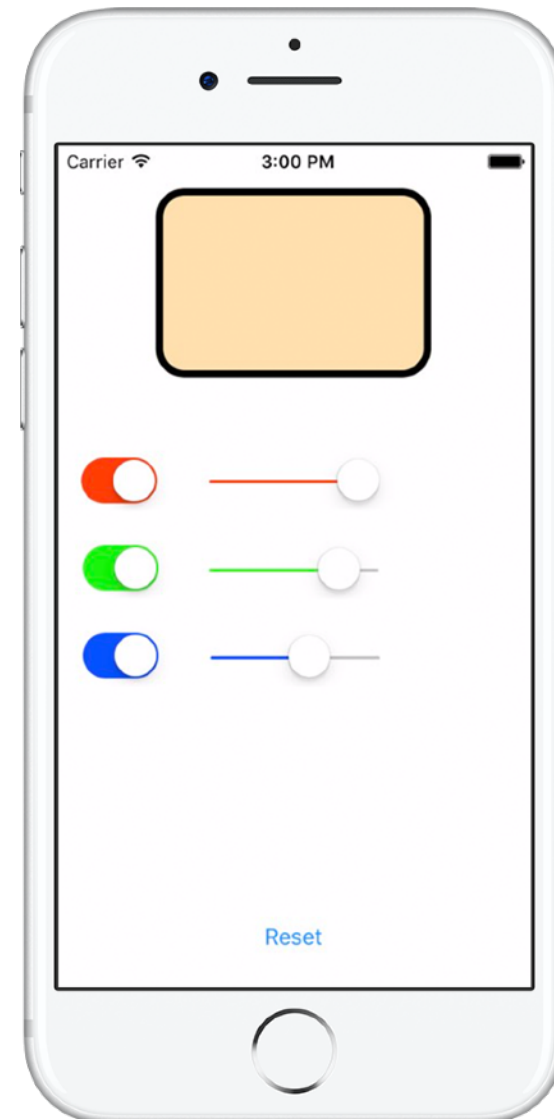


Pré-requisitos: app ChatBot

Duração: 1 hora e meia

Acesse: [Aula 17](#) — Ações e saídas

Pense na interface do usuário (user interface, UI). Até agora, você criou apps nos quais um usuário pode tocar em botões e inserir texto. Com o ColorMix, você também aprenderá a adicionar controles e controles deslizantes à interface do usuário. O que é mais importante: você aprenderá a conectar esses elementos visuais da interface do usuário à linguagem Swift para que funcionem como você quer. Por fim, você terá o ColorMix, um app que gera cores ao combinar vermelho, verde e azul.

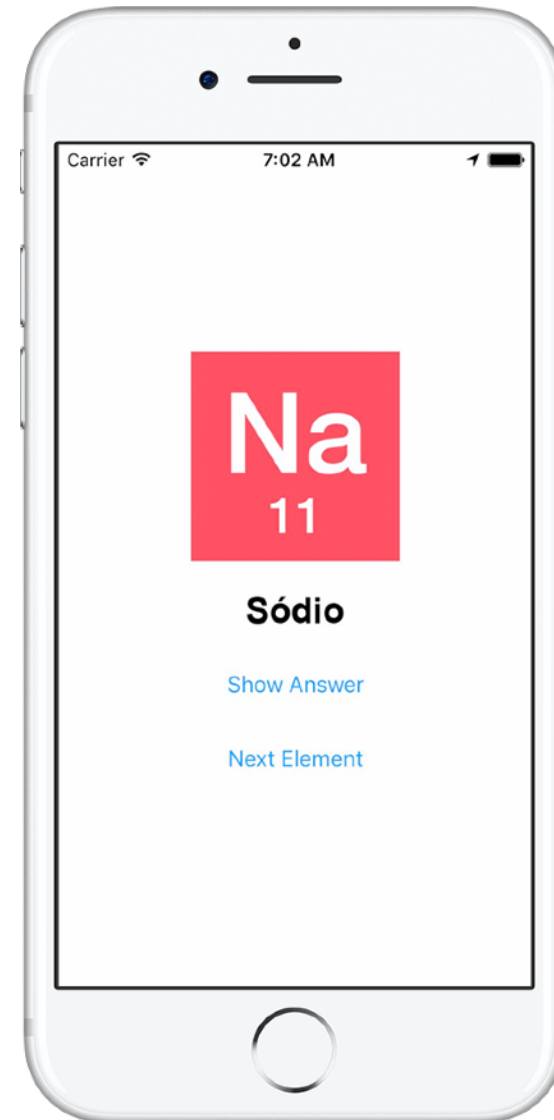


Pré-requisitos: app ColorMix

Duração: 2 horas

Acesse: [Aula 18](#) — Interfaces de usuário adaptativas

A maioria das pessoas baixa apps para resolver um problema específico: para ajudá-las a se organizar, cuidar das finanças ou obter um itinerário, por exemplo. No ElementsQuiz, você cria um app que ajuda os alunos a memorizar elementos da tabela periódica. Você usará o recurso de visualizações em pilha para posicionar facilmente várias visualizações na tela de uma vez só, e as posições se ajustarão em uma ampla variedade de dimensões de tela.



Pré-requisitos: app ElementsQuiz

Duração: 1 hora

Acesso: [Aula 18](#) — Interfaces de usuário adaptativas

À medida que os apps que você criar se tornarem mais complexos, você pode se perguntar, “Preciso formular todo esse código? Será que alguém já não fez isso?”. No AnimalSounds, você aproveitará um código já criado que fará todo o trabalho árduo da reprodução de áudio e aprenderá a integrá-lo em seu app. Depois, usará o recurso de visualizações em pilha dentro de outras visualizações em pilha para criar sua interface de usuário mais avançada.



RockPaperScissors

7

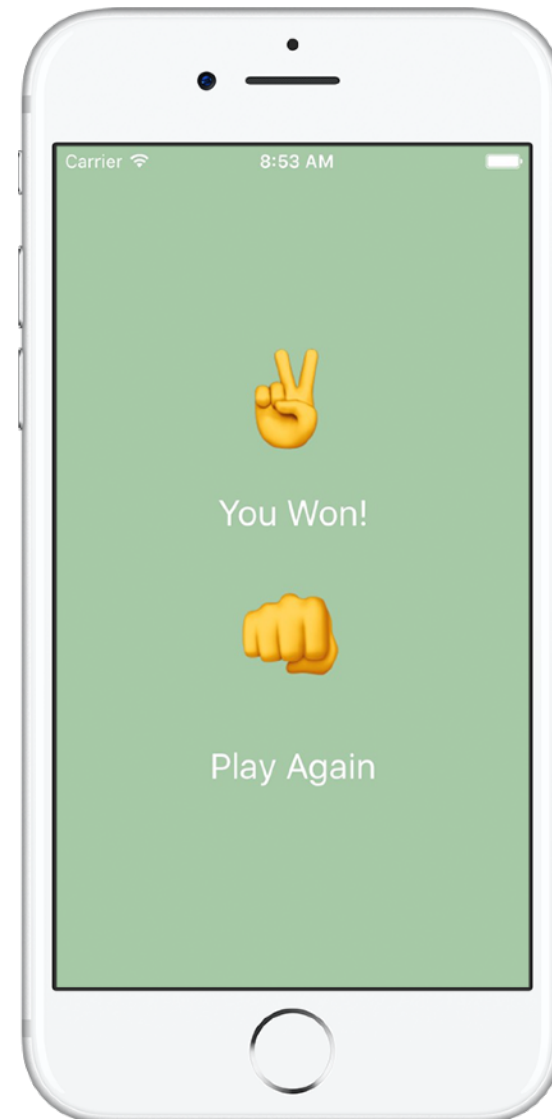
Pré-requisitos:

- App AnimalSounds
- Aula 19 — Enumerações

Duração: 1 hora e meia

Acesse: [Aula 20](#) — Projeto final

É comum precisar apresentar ao usuário uma lista de opções, como um roteiro de viagem ou tipos de culinária. Neste projeto, você aprenderá a criar as três opções exclusivas para um jogo de “pedra, papel, tesoura” para que o usuário possa jogar no computador até cansar. Ao longo do projeto, você aprenderá a gerar números aleatórios para que o computador selecione uma opção aleatória.



MemeMaker

8

Pré-requisitos:

- App AnimalSounds
- Aula 19 — Enumerações

Duração: 1 hora e meia

Acesso: [Aula 20](#) — Projeto final

Um meme na Internet é geralmente uma imagem estática com texto na parte superior e inferior. No MemeMaker, você aprenderá a usar controles segmentados para exibir diferentes legendas acima e abaixo de uma imagem. Como os controles são independentes, você pode misturar e combinar o texto para criar combinações personalizadas.



