

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