

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