

# Introducción a swift

Librerías básicas Import Foundation

## Opcionalidad

Una variable puede ser opcional, no tiene valor.

```
var optionalString = "Hello"
print(optionalString == nil)//Esto sería un False

var optionalName: String? = "patata"
var greeting = "Hola"
if let name = optionalName{
    greeting = "Hola, \(name)"
}
```

Podemos lidiar con los valores nulos utilizando doble interrogación:

```
let nickname: String? = nil
let fulname = "patata"
//con la doble interrogación indicamos que si nickname es null, se
muestra fulname en su lugar
let informalGreeting = "Hola \(nickname ?? fulname)"
print(informalGreeting)
```

## Switches

```
let vegetable = "pepper"
switch vegetable {
case "celery":
    print("Me da que esto no es, pero a saber")
case "cucumber", "Watercress":
    Print("Esto le da miedo a youtube")
case let x Where x.hasSuffix("pepper")://si acaba en pepper se ejecuta
    print("THIS")
default:
    print("Verdura")
}
```

## Programación Funcional

Swift tiene programación funcional. Ejemplos:

```
Long result = numetos.stream().filter(num.patata > 10)//Filtro
```

```
let interestingNumbers = [  
  "prime":[2, 3, 5, 7, 11, 13]  
  "Fibonacci":[1,1,2,3,5,8,]  
  "Square":[1,4,9,16,25]  
]  
  
var largest = 0  
for(_, numbers) in interestingNumbers{  
  for number in numbers{  
    if number > largest {  
      largest = number  
    }  
  }  
}  
  
print largest
```

## Bucles

```
var n = 2  
while n < 100{//Bucle Repeat  
  n*=2  
}  
  
print(n)  
  
var m=2  
repeat{//Bucle repeat While  
  m*=2  
} while m<100  
print(M)
```

From:

<https://knoppia.net/> - **Knoppia**

Permanent link:

<https://knoppia.net/doku.php?id=swift:introduccion&rev=1697642565>

Last update: **2023/10/18 15:22**

