IOS - Développement d'applications

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
3 jours / 21 h

Référence :
DEV-IOS-0121

Public :
Architecte ou développeur ayant des compétences techniques en langages objets désirant développer ou gérer un projet de développement sur plate-forme iPhone.

Personnes en situation de handicap :
Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?
Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :
A l'issue de cette formation, vous serez en mesure de développer par vous-même des applications complexes pour iPhone. Vous aurez appris à vous servir de l'environnement de développement intégré sur MacOs-X, XCode, du générateur d'interface, de iPhone Simulator et du debugger intégré.

Pré-requis :
Bonnes connaissances d'un langage orienté objet (type JAVA, C++, Objective-C).

Méthodes Pédagogiques mobilisées :
Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.
Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques.
Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :
Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :
Questionnaire d'auto-positionnement:
Un questionnaire d'auto-positionnement est adressé aux stagiaires en amont de la formation afin de l'adapter aux besoins et attentes des participants.

Évaluation à chaud par le biais de travaux pratiques.

- Exercices, tests d'évaluations (QUIZZ ou QCM ...).

Moyens techniques mobilisés :

Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels avec le matériel adapté à la formation (si besoin, ordinateur par stagiaire).

Modalité et délai d'accès à la formation :

Sur inscription.
UNIVERS FORMATION s'engage à prendre en charge votre demande sous un délai de 48h et à proposer des dates d'entrée en formation sous un délai de 15 jours, en fonction de vos disponibilités et de celles du formateur pressenti.
Votre rapidité de réponse sur toutes les questions administratives et questionnaires de positionnement permettra d'accélérer le démarrage de votre formation.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

1. Introduction

Types de terminaux - Le programme développeur Apple

2. Introduction à Objective-C 2.0

Origine du langage Objective-C
Syntaxe de base. Notion de classe - Les Controllers
Identification des objets, constantes : le type id, la valeur nil
Héritage
Références dans l'arborescence
Description d'une méthode Objective-C
Initialisation de l'instance d'un objet
Les protocoles et le principe de la délégation (les delegates)
Les sélecteurs
Le Framework Foundation (chaînes de caractères, listes, dictionnaires).
Le comptage de références
Exercice : Ecriture de programme en Objective-C. Un exemple avec le Slider. Gestion de la mémoire

3. Enregistrement au programme Apple

Enregistrement (informations personnelles, bancaires, de développement). Provisioning
Enregistrement d'un certificat
Ajouter un périphérique, identifiant UDID
Ajouter un AppID Identifiant d'application

4. L'environnement de développement

Description de l'interface (XCode, Simulateur, Instruments, ...)
Installation du SDK Apple (Téléchargement, installation, localisation)
Méthodologie de développement
Création d'un projet sous XCode
Interface XCode
Les fichiers initialement générés
Cycle d'exécution de l'application
Définition des propriétés de l'application et le fichier Info.plist
L'interface Builder et ses composants
Construction de l'application - Modèle-Vue-Contrôleur (MVC)
Les actions (déclarations, liaisons à l'interface)
Compilation et lien. Utilisation du simulateur
Limitations du simulateur
Mécanismes d'aide, de complétion et de debug
Utilisation du debugger et de la console
Les options de Debug ? natives ?
Problèmes généraux de compilation
Exercice : Création d'une application et débogage

5. Conception et ergonomie

Exercice : Améliorer la conception et l'ergonomie d'une application

6. Développement

Exercice : Manipuler des éléments de base, des vues, des éléments de navigation, le TableView, des listes. Ajouter un contenu multimédia

7. Lire et enregistrer des données

Exercice : Manipulation de fichiers XML, JSON et préférences utilisateur

8. Introduction aux fonctions avancées

Exercice : Manipuler quelques fonctions avancées

Nous contacter :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 19/09/2022