

Développement d'applications sur iPad/iPhone

Durée de la formation :

4 jours (28h)

Horaires de formation :

08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00

Pré-requis :

Connaître un langage de programmation orientée objet.

Objectifs :

Programmer avec Objective C -
Concevoir des applications complexes pour iPhone/iPad -
Prendre en main l'environnement xCode et Interface Builder.

Cours suivant :

-

Module 1 : Introduction à l'objective C

Pourquoi Objective C ?

Apple et le développement mobile

Module 2 : L'objective C

Les frameworks mobiles Apple

Prise en main de l'environnement de développement xCode

Création d'interface graphique grâce à l'outil

WYSIWYG

Utilisation du Storyboard

Votre première application

(Un rappel sur les notions de Programmation

Orientée Objet peut être fait si nécessaire)

Module 3 : Prise en main du langage

Types de variables, constantes et énumération

Déclaration de fonctions

Les conditions

Les tableaux

Les boucles et structure de décision

La classe NSString

Utilisation de méthodes : appels imbriqués,

passage de paramètres

Création d'objets

Les propriétés

Les accesseurs

Gestion manuelle de la mémoire (pré-iOS4)

Déclarer une classe : ajout d'attributs, de méthodes (statiques, instance, ou non, init et dealloc constructeurs)

Module 4 : En savoir plus sur l'objective C

En savoir plus sur la gestion de mémoire : cycle de vie des objets, copie d'objets

Préfixes de classes

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

Développement d'applications sur iPad/iPhone

Les catégories

L'introspection

Les design pattern "MVC", "Protocole & Delegate", "Target-Action", "Singleton" Les protocoles

Messages dynamiques : utilisation de sélecteurs pour appeler des méthodes, message forwarding

La programmation dynamique et la gestion du NULL

Module 5 : Foundation value classes

NSString

Mutability

CoreFoundation

NSNumber

NSData

NSDictionary

NSSet

NSNumber

NSDate

Module 6 : Introduction au développement d'applications

Apple et le développement mobile

Les différents programmes pour développeurs Apple

Téléchargement et installation des outils de développement

Les différents templates d'application

Première application

Comprendre les enjeux du développement

mobile et les attentes des utilisateurs

Module 7 : Créer son application iPhone

Prise en main d'XCode et Interface Builder

Modèle MVC et structure de votre application iPhone

Target et Actions

Outlets

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

Développement d'applications sur iPad/iPhone

Créer des liens entre son interface graphique et son code (IBOutlet et IBAction)

Dessiner avec CoreGraphic

Gérer les évènements tactiles

View Controllers

Créer des Table Views personnalisés

Navigation entre plusieurs vues

Tab bar controllers

Entrée/sortie fichiers

Stockage de l'information côté client : SQL Lite database, CoreData

Enregistrer les préférences utilisateur

Se connecter à internet : créer un navigateur

web simplifié, se connecter à un Webservice Partager par emails, sms, Facebook, Twitter Gestion du carnet de contact

Communication entre applications

Utilisation de l'API de localisation iPhone et deMapKit

Utilisation de l'accéléromètre

Déployer son application iPhone sur l'AppStore Adapter son interface graphique à la plateforme (iPhone ou iPad)

Créer son application iPad

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com