

Developpement pour iPhone et iPad

Durée: 5 jours

2150 € HT

du 13 au 17 Février
du 2 au 6 Avril

du 17 au 21 Septembre
du 19 au 23 Novembre

Public:

Développeurs sur mobiles iPhone

Objectifs:

Connaître les possibilités du développement sur les devices iOS (iPhone, iPod Touch, iPad), maîtriser le langage Objective-C, l'architecture Cocoa-Touch et les APIs disponibles.

Connaissances préalables nécessaires:

Expérience de la programmation, de préférence orientée objet. Une connaissance minimale du langage C est requise.

Programme:

- Première application** : Création de l'interface utilisateur
Connexion des objets d'interface
Notions d'objets et de messages
Installation de l'application dans le simulateur d'iPhone
Installation dans l'iPhone
- Objective-C** : La programmation orientée objet
Caractéristiques des langages statiques et dynamiques
Présentation du langage Objective-C
- Outils de développement** : Les grandes phases du projet : architecture, coding, documentation, testing, debugging, optimisation, publication
Présentation d'Xcode et des outils utilisés pour chaque phase.
Présentation de l'App Store et des modalités de publication.
- Texte, délégation** : Création d'un éditeur de texte.
Retour sur la notion de délégation.
Utilisation des notifications.
Enrichissement des objets d'interface.
- Architecture des objets** : Le modèle MVC (model, view, controller)
Présentation des ViewControllers standards
Utilisation des transitions
- Les TableViews** : Création d'une application basée sur une TableView.
Ajout d'une vue de détails.
Utilisation des familles de polices.
- Géolocalisation** : Présentation des outils : GPS, triangulation, magnétomètre.
Création d'une application utilisant la géolocalisation.
Ajout d'une carte dynamique.

Developpement pour iPhone et iPad

- Application multilingue** : Préparation d'une application pour l'international.
Gestion du texte, des ressources.
Utilisation des formats locaux (nombres, dates, monnaies, calendriers)
- Gestion des images** : Utilisation de l'appareil photo et de la caméra.
Stockage des images dans la bibliothèque.
Stockage sous forme de fichier JPG ou PNG.
- Le Carnet d'adresses** : Création d'une application utilisant le carnet d'adresses
Retour sur les ViewControllers et les vues de détail.
- La WebView** : Création d'un navigateur web.
Utilisation des fonctions standards de la WebView.
- Son et vidéo** : Présentation des différentes API.
Lecture d'un son court, d'un fichier audio
Enregistrement audio.
Lecture vidéo en plein écran, et dans une SubView
- L'accéléromètre** : Création d'une application utilisant l'accéléromètre.
- Core Graphics** : Présentation.
Examen de l'API.
Exemples de dessins en 2D.
- Core Animation** : Présentation des différentes API d'animation.
Les transitions.
Déplacement des objets.
Transformations 2D (changement de taille, ..), et 3D (rotation dans l'espace, mise en perspective, ...)
- Utilisation de la documentation** : Présentation de la documentation en ligne, intégrée.
Interaction avec le code source dans Xcode.
Navigation rapide dans la documentation.
Mise à jour.
Outils tierces parties.
Livres et références, sites utiles.