IPHONE® ET IPAD® : LES FONDAMENTAUX DE LA PROGRAMMATION IOS

Public	Les programmeurs non familiarisés au développement Iphone et Ipad et aux personnes ayant besoin de créer des applications bussiness
Durée	4 jours - 28 heures
Pré-requis	une expérience de programmation et une connaissance d'un langage de programmation.
Objectifs	Au cours de cette formation, vous apprendrez à créer des applications iPhone et iPad professionnelles à l'aide d'Objective-C et du Kit de Développement Logiciel (SDK). Vous obtiendrez les compétences pour concevoir et tester des interfaces utilisateur avec Interface Builder et le Simulateur, afficher les données efficacement avec les vues en table interactives, et vous apprendrez également à appliquer des outils et des techniques de navigation pour améliorer l'expérience utilisateur.
Méthodes pédagogiques	Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire. La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstratives, interrogatives et actives (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification. Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation.
Moyens techniques	1 poste de travail complet par personne De nombreux exercices d'application Mise en place d'ateliers pratiques Remise d'un support de cours Passage de certification(s) dans le cadre du CPF Remise d'une attestation de stage
Modalité d'évaluation des acquis	Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation Evaluation technique des connaissances en pré et post formation Evaluation générale du stage
Délai d'accès	L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session
Accessibilité handicapés	Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.

1. VUE D'ENSEMBLE DES APPAREILS IPHONE ET IPAD

- Plate-forme de développement et API riches et révolutionnaires
- Éléments à prendre en compte en termes de programmation pour les appareils portables

2. DÉMARRER LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATION

- Explorer le kit de développement de logiciel iOS (iOS SDK)
- Xcode
- Cocoa Touch
- Objective-C
- Simulateur
- Interface Builder
- Frameworks

3. EXPLOITER LES STORYBOARDS

- Lier les vues visuellement
- Présenter les vues de façon modulaire et essayer plusieurs enchaînements
- Afficher le contenu dans un pop-over
- Incorporer les vues dans les conteneurs

4. CRÉER DES APPLICATIONS AVEC XCODE

- Optimiser la productivité avec des modèles
- Importer les ressources externes
- Développer des applications iPhone/iPad universelles

5. CONCEVOIR DES VUES AVEC INTERFACE BUILDER

- Glisser et déposer des objets
- Relier les objets aux contrôleurs
- Contrôler la taille, la position et l'alignement

6. TESTER AVEC LE SIMULATEUR

- Connaître les limites par rapport à un appareil réel
- Tester l'application

7. PROGRAMMER AVEC OBJECTIVE-C

- Appliquer le motif de conception Modèle-Vue-Contrôleur (MVC)
- Travailler avec les Frameworks Cocoa Touch

8. DÉBOGUER LES APPLICATIONS

- Paramétrer des points d'arrêt pour dépanner le code
- Isoler les erreurs d'exécution

9. SÉLECTIONNER LE STYLE QUI CONVIENT À VOTRE APPLICATION

- Simple, groupé, indexé

10. CRÉER DES VUES EN TABLE

- Remplir les données des vues en table
- Personnaliser les vues en table avec des images et du formatage

11. RÉPONDRE À LA SÉLECTION D'UNE LIGNE PAR L'UTILISATEUR

- Mettre en œuvre des méthodes déléguées
- Fournir un feedback visuel

12. AFFICHER LES MULTIPLES VUES EN UTILISANT LA BARRE D'ONGLET

- Créer de multiples onglets
- Associer les onglets à des vues

13. LIER LES VUES À UN CONTRÔLEUR DE NAVIGATION

- Créer des applications hiérarchiques et descendre dans la hiérarchie à travers différents niveaux de détails
- Utiliser la pile des vues

14. ÉVALUER LES DÉCISIONS DE MISE EN OEUVRE

- Support natif de SOAP vs celui de REST
- Comparer JSON à d'autres formats

15. DÉTECTER LES MOUVEMENTS

- Ajouter des détecteurs de mouvements aux vues
- Réagir aux glissements et aux tapotements
- Transitions de vues : courbure et retournement
- Animer des propriétés de vues

16. FAIRE PIVOTER LES VUES AVEC L'AUTOROTATION

- Maximiser l'utilisation de l'écran avec les vues portrait et paysage et prendre en charge les différentes dispositions
- S'adapter aux différentes tailles d'objet

17. AJOUTER DE L'AUDIO AUX APPLICATIONS

- Exploiter l'API Cocoa Touch pour ajouter du son aux vues

NOUS CONTACTER

Siège social
16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON
38130 ÉCHIROLLES

Centre de formation
87, RUE GÉNÉRAL MANGIN
38000 GRENOBLE

Téléphone
04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

E-mail
contact@audit-conseil-formation.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !

ACF Audit Conseil Formation @ACF_Formation ACFauditconseilformation