

Durée : 5 jour(s)

Objectifs

Comprendre la logique de développement d'applications mobiles natives IOS
Dessiner une interface utilisateur
Gérer l'accès au réseau, l'accès aux données, les données multimédia dans ses applications
Distribuer son application

Pré-requis

Développeur, Architecte, Chef de projet
Formation initiale ou expérience en développement informatique requise. Bonnes connaissances de la programmation et d'un langage orienté objet

Plan de cours

1. Introduction au développement sous iOS

Environnement de développement
Tour d'horizon du hardware
Le système d'exploitation IOS
Contraintes de développement

2. Les bases d'Objective-C

Rappel Objet
Structures de données en Objective-C
Les Api Cocoa Touch du SDK
Gestion de la mémoire

3. Enregistrement au programme Apple

Les différents types de programme
Gestion des certificats

4. Environnement de développement iOS

Xcode
Interface Builder
iOS Simulator
Outils de debug

4. Conception et ergonomie d'une application iOS

Méthodologie de développement
Étapes de développement
Ergonomie
Tests et optimisation

5. IHM d'une application iOS

Les contrôleurs de navigation, d'images, de vues
Les éléments simples : labels, boutons, switches, etc...
Les listes
Action sur les listes.

6. Gestion des événements

Interaction avec un doigt : Touch
Interaction avec plusieurs doigts : Multitouch

7. Composants Médias

Gestion des photos
Gestion des flux audio, vidéo

8. Gérer les données

les préférences de l'application
XML
JSON
Stockage de fichiers
Utiliser une base de données SQLite

9. Réseaux

appels HTTP
Web Services : REST, XML
Échanges réseau en multitâches

10. Interaction avec le matériel

Les fonctions de téléphonie
La géolocalisation
API réseau bas niveau
Accéder à l'APN
API media
l'accéléromètre

11. Publication d'une application

Données requises
Publier son application sur l'App store