

LANGAGE OBJECTIVE C

Développer Pour Iphone/Ipad

Référence : IDLIPHDEVE

PLAN DE COURS

Objectifs : Programmer avec Objective C - Concevoir des applications pour iPhone / iPad	
Prérequis : Connaître un langage de programmation orientée objet	
Public : Développeurs pour iPhone et iPad ou personne souhaitant le devenir	
Niveau : Intermédiaire	Durée standard : 5 jours
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : <ul style="list-style-type: none"> • Certificat de stage • Bilan de formation rempli par le formateur • Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant • Un ouvrage de référence (remis en formation) 	

Nos plans de cours standards sont adaptables sur demande tant en termes de contenu que de durée : nous contacter

Contenu standard

Les titres en gras feront l'objet de l'évaluation des acquis
La mise en pratique régulière, et dans un délai court, suite à l'action de formation est une condition de réussite

Cocher les OBJECTIFS	
définis lors du tour de table	traités durant la formation
Présenter Objective C	<input type="checkbox"/>
Expliquer les raisons de création d'Objective C	<input type="checkbox"/>
Décrire le contexte Apple et le développement mobile	<input type="checkbox"/>
Développer une première application avec Objective C	<input type="checkbox"/>
Gérer les Framework mobiles Apple.....	<input type="checkbox"/>
Prendre en main l'environnement de développement xCode 5	<input type="checkbox"/>
Créer une interface graphique grâce à l'outil WYSIWYG.....	<input type="checkbox"/>
Utiliser le Story-board	<input type="checkbox"/>
Créer sa première application	<input type="checkbox"/>
Réaliser un développement des fonctions, conditions et boucles	<input type="checkbox"/>
Connaître et utiliser les types de variables, constantes et énumération	<input type="checkbox"/>
Déclarer des fonctions	<input type="checkbox"/>
Utiliser les conditions	<input type="checkbox"/>
Utiliser les tableaux	<input type="checkbox"/>
Utiliser les boucles et structure de décision	<input type="checkbox"/>
Utiliser la classe NSString	<input type="checkbox"/>
Utiliser des méthodes : appels imbriqués, passage de paramètres	<input type="checkbox"/>
Créer des objets.....	<input type="checkbox"/>
Utiliser les propriétés	<input type="checkbox"/>
Utiliser les accesseurs	<input type="checkbox"/>
Déclarer une classe : ajout d'attributs, méthodes (statiques, instance ou non, init et constructeur)	<input type="checkbox"/>
Réaliser un développement plus complexe avec Objective C	<input type="checkbox"/>
Gérer la mémoire : cycle de vie des objets, copie d'objets	<input type="checkbox"/>
Utiliser les préfixes de classes.....	<input type="checkbox"/>
Utiliser les catégories	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'introspection	<input type="checkbox"/>
Utiliser les design patterns "MVC", "Protocole & Delegate", "Target-Action", "Singleton", "key Value Observing"	<input type="checkbox"/>
Utiliser les protocoles.....	<input type="checkbox"/>
Utiliser les messages dynamiques : utiliser des sélecteurs pour appeler des méthodes	<input type="checkbox"/>
Programmer de façon dynamique et gérer le NULL.....	<input type="checkbox"/>



AGENCE CHAMBERY
87, Avenue de Chambéry
73230 SAINT-ALBAN-LEYSSE

www.groupe-si2a.com

Siège Social
AGENCE ANNECY
21, route de Nanfray
CRAN-GEVRIER
74960 ANNECY
Tel : **04 50 69 24 77**

AGENCE GRENOBLE
43, Chemin du vieux chêne
38240 MEYLAN

commercial@groupe-si2a.com



LANGAGE OBJECTIVE C

Développer Pour Iphone/Ipad

Référence : IDLIPHDEVE

PLAN DE COURS

Utiliser les différentes Foundation Value Classes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSString	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Mutability	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser CoreFoundation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSNumber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSData	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSDictionary	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSSet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSValue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser NSDate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Développer des applications « mobiles »	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décrire le monde Apple et le développement mobile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lister les différents programmes pour développeurs Apple	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Accéder aux différents templates d'application	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer une première application	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expliquer les enjeux du développement mobile et les attentes des utilisateurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décrire les « Best practices » pour l'architecture d'application	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer son application iPhone / iPad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prendre en main XCode et l'interface Builder UIKit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décrire le modèle MVC et structurer son application iPhone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser target et Actions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les Outlets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des liens entre son interface graphique et son code (IBOutlet et IBAction)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dessiner avec CoreGraphic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les événements tactiles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer ses composants réutilisables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les View Controllers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des Table Views personnalisés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des Collection Views personnalisés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Naviguer entre plusieurs scènes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les Tab bar controllers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intégrer le système de fichier iOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décrire le sandboxing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir les entrées / sorties fichiers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stocker de l'information côté client : CoreData	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enregistrer les préférences utilisateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se connecter à Internet : consommer les données d'un Webservice	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Partager par emails, sms, Facebook, Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Grand Central Dispatch pour le travail en asynchrone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'API de localisation iPhone et de MapKit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser de l'accéléromètre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déployer son application iPhone sur l'AppStore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adapter son interface graphique à la plateforme (iPhone ou iPad)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer son application iPad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments :

.....

.....



AGENCE CHAMBERY
87, Avenue de Chambéry
73230 SAINT-ALBAN-LEYSSE

www.groupe-si2a.com

Siège Social
AGENCE ANNECY
21, route de Nanfray
CRAN-GEVRIER
74960 ANNECY
Tel : **04 50 69 24 77**

AGENCE GRENOBLE
43, Chemin du vieux chêne
38240 MEYLAN

commercial@groupe-si2a.com

