

Développement iPhone et iPod Touch

Référence : IPHONE-03

Durée : 3 jour(s)

Présentation

Apple a rendu convivial et facile le développement sur iOS grâce à un Framework homogène entre les différents terminaux : iPhone ou iPad.

Cette formation va permettre de comprendre comment développer une application iOS en utilisant par exemple les atouts considérables du multitâche.

La session sera répartie entre théorie et pratique et permettra de réaliser succinctement une application utilisant la géolocalisation, les webservices, la cartographie et les principaux modules du Framework Cocoa Touch.

Répartition: 50% Théorie, 50% Pratique

Public: Architectes, Développeurs

Pré-requis: Développement traditionnel (java ou C++)

Programme

JOUR 1 présentation iOS

Environnement de développement

- certificat de développement
- XCode
- Contenu d'un projet
- Simulateur
- Interface Builder
- Architecture iOS
- SDK

Ergonomie

- Le doigt est roi !
- Navigation dans les listes hiérarchiques
- Navigation dans une application simple
- Navigation avec une barre d'outils
- Navigation par onglet
- Temps d'utilisation et Temps réel
- Ce qu'il faut éviter

Concevoir une application iOS

- Story boarding et sketch UI
- Méthode agile adaptée
- Test Driven Development

Pratique : Application 'Me'

- Concevoir deux écrans en story-board

Principaux patterns de conception

- Délégation
- MVC
- Notification
- Singleton

Langage objective C

- Ecrire une classe
- Ecrire une méthode
- Appel d'une méthode
- Interface et Protocole
- La documentation de référence Apple
- Exceptions
- Allocation/destruction autolibération
- Génération par annotation

Pratique : Application 'Me'

- Coder une classe mémorisant les propriétés
- Coder les actions sur les boutons pour permettre la navigation

Jour 2

Architecture iOS

- Gestion de la mémoire
- Process principal et secondaire
- Cycle de vie d'une application

Persistance

- Préférences utilisateurs
- Utiliser l'ORM de Cocoa Touch
- Modéliser la vue statique des données
- Manipulation d'objet
- Que faut-il stocker ?

Pratique : Application 'Me'

- Persister les éléments lorsque l'application entre en veille

Le framework Cocoa Touch

- Cocoa Foundation (les objets de base)
- UIKit
- Les vues
- Les éléments graphiques basiques : UIButton, UIPageControl, UITextField, UIBarItem, UIPopoverController (iPad), UIAlertView
- Les éléments graphiques complexes : UITableView, UINavigationController, UINavigationControllerItem, UISplitViewController (iPad)
- Carnet d'adresses

Pratique : Application 'Me'

- Développer l'écran de liste des contacts
- Décliner l'application pour une version iPad

Jour 3

Communiquer

- Web Services (REST, XML)
- Connectivité
- Connexion synchrone et asynchrone
- Principes pour économiser la batterie

Cartographie et Géolocalisation

- Les capteurs
- Multimédia (son, vidéo)
- Copie/coller
- Communication inter-application
- Multi-tâche
- Notifications Push

Pratique : Application 'Me'

- Envoyer au serveur les coordonnées gps
- Développer la partie multi-tâche

Pratique : Application 'Me'




- Afficher les contacts sur une carte

Publication

- Sur l'App Store
- Dans l'entreprise
- Les règles principales de l'App Store
- Application Lite, application gratuite ou application payante ?
- L'usage des applications web aujourd'hui
- Comment Apple classe les applications iPhone

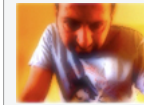
Conclusion

OFFERT EN INTER-ENTREPRISE

-  Le petit déjeuner croissants, jus d'orange, café)
-  Le déjeuner
-  Une qualification téléphonique si nécessaire avec l'un de nos consultants

Tel: +33(0)1 45 26 19 15
Fax : +33(0)1 75 43 49 92
Email : training@zenika.com

Auteur du cours



Laurent Meurisse a travaillé sur la conception et la validation d'une application iPhone pour une marque de grande distribution, et a réalisé une application basée sur les principes du web 2.0. Il est expert java et agile.