



Programme de formation iOS

Le langage Swift

- La Programmation Procédural: variables, chaîne de caractères, boucles, conditions, tableaux, dictionnaires, fonctions...
- La Programmation Orienté-Objet: classe, surcharge & héritage, protocoles, structures, énumérations, généricité ...

La Conception

- La réflexion UX Design sur iOS
- Le modèle MVC
- Interface Builder avec les dimensions utilisables (3.5, 4, 4.7, 5.5 pouces)
- Les Storyboards
- Les composants graphiques et la classe UIControl
- Les contrôleurs standards et spécifiques
- La gestion des événements et le pattern "target-action"

Les Contrôleurs (C)

- Les Contrôleurs de navigation
- Les Contrôleurs modaux

Les Vues (V)

- TableView, cellules, édition, sections, recherches, utilisation d'ActionRow
- CollectionView
 - Différence avec les tables
 - Data Sources et Delegates
 - Flow layouts
 - Layouts
 - Cellules spécifiques

Le Model (M)

- Préférences utilisateurs
- Système de fichiers et ORM
- Réseau Requêtes HTTP (REST) et Gestion de l'asynchrone
- Gérer des données en JSON

Les Capteurs

- Géolocalisation
- Accéléromètre
- Gyroscope
- Caméra et Appareil photo

Le Design

- Dessin
- Core Image
- Animation
- Cartographie

Les Applications Tiers

- Notifications
- Agenda & Préférences utilisateurs
- Carnet d'adresse

Tous les chapitres énoncé ci-dessus sont accompagnés du développement d'une application de A-Z soumise à l'Apple Store