



Développement d'applications mobiles pour Iphone/Ipad

Mise à jour : Fév. 2024

Durée : 5 jours - 35 heures

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRÉREQUIS

- Formation initiale ou expérience en développement informatique requise
- Bonnes connaissances de la programmation et d'un langage orienté objet

PARTICIPANTS

- Développeurs, architectes, chef de projet

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques
- Remise d'un support de cours

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Evaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Evaluation formative tout au long de la formation
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants reçoivent une invitation avec un lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à secretariat@feep-entreprises.fr

ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité

ACCESSIBILITÉ

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation. Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages

Programme de formation

Introduction au développement sous iOS

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

Les bases d'Objective-C

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

Enregistrement au programme Apple

- Les différents types de programmes
- Gestion des certificats

Environnement de développement iOS

- Xcode
- Interface Builder
- iOS Simulator
- Outils de debug

Conception et ergonomie d'une application iOS

- Méthodologie de développement
- Étapes de développement
- Ergonomie
- Tests et optimisation

IHM d'une application iOS

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

Gestion des évènements

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

Composants Médias

- Gestion des photos
- Gestion des flux audio, vidéo

Gérer les données

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

Réseaux

- Appels HTTP
- Web Services : REST, XML
- Échanges réseau en multitâches

Interaction avec le matériel

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

Publication d'une application

- Données requises
- Publier son application sur l'App store