



Objective C - Programmation

Mise à jour : Fév. 2024

Durée : 3 jours - 21 heures

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser le langage de POO Objective C.
- Être capable de concevoir une application mobile sous iOS.

PRÉREQUIS

- Posséder des connaissances solides en programmation.

PARTICIPANTS

- Développeur.

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

Présentation du langage

- Historique
- Comparaison avec Java

Xcode, anatomie d'un projet

- Nouveau projet
- La fenêtre principale
- Gestion des fichiers
- Configuration
- Documentation & navigation dans le code
- Versionnement

Notions de C

- Déclarations & expressions
- Structures de contrôles/de données
- Fonctions
- Pointeurs
- Directives pré-processeur & qualificatifs

Programmation objet en Objective-C

- Définir une classe
- Définir & envoyer des messages (self, super, ...)
- Instanciation
- Propriétés
- Responsabilité & graphe d'objets
- Conventions
- Héritage ou composition

- Catégories
- Protocoles

Le framework Foundation

- Mutabilité
- Class cluster
- Chaîne de caractères
- Dates, nombres & valeurs
- Collections
- Property List

Objective-C moderne & compléments

- Littéraux & indigage
- Copier des objets
- Travailler avec les fichiers

Spécificités & dynamisme du langage

- Blocs
- Key-Value Coding & Key-Value Observing
- Introspection
- Envoi dynamique de message (selecteurs)
- Runtime reference
- Références associatives
- Gestion de la mémoire

Gestion des erreurs

- Code de retour
- NSError