

## Formation iPhone / Ipad Avancé - Développement d'application iOS avec Swift et COCOA

■ <b>Durée :</b>	3 jours (21 heures)
■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>	2 975,00 € HT (standard) 2 380,00 € HT (remisé)
■ <b>Public :</b>	Développeur iOS Swift
■ <b>Pré-requis :</b>	Avoir suivi la formation iPhone / Ipad - Développement d'application iOS avec Swift et COCOA
■ <b>Objectifs :</b>	Apprendre à utiliser des fonctionnalités avancées - Gérer les notifications - Utiliser sqlite avec Core Data - Introduire aux outils graphique (Sprite Kit, Métal)
■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>
■ <b>Modalités d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>
■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ <b>Référence :</b>	DéV100028-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ <b>Modalités d'accès :</b>	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ <b>Délais d'accès :</b>	Variable selon le type de financement.
■ <b>Accessibilité :</b>	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

## Table View - Gestion des données

Rappel de fonctionnement  
 Réordonner les cellules  
 Supprimer des données  
 Mettre à jours les données avec un pull to refresh  
 Ajouter un champ de recherche

### Atelier: Créer une TableView éditable

## Table View - Mise en forme

Entête et pied de page de section personnalisé  
 Ajouter une image dans l'entête de section  
 Effet parallaxe  
 Créer des cellules personnalisées  
 Multiple custom view cell

### Atelier: Créer une TableView avec plusieurs cellule et entête personnalisé

## Camera

Accéder à la camera  
 Autoriser accès aux photos  
 Sélectionner une photo dans la librairie  
 Les méthodes du delegate  
 Enregistrer les photos dans la bibliothèque

### Atelier: Prendre une photo depuis la camera

## Persistence des données

- Présentation de Core Data
- Créer un projet Core Data
- Créer des entités
- Gérer les attributs et les relations
- Importer CoreData
- Récupérer le context et le ManagedObject
- Modifier les valeurs d'une entité
- Enregistrer les données

## **Atelier: Sauvegarder des données avec Core Data**

### **Multithreading**

- Les avantages du Multi Threading
- Les classes NSThread, NSOperation
- Description du Grand Central Dispatch
- Les fonctions asynchrones
- Les Classes NSURLSession
- Les Methodes resume, cancel, suspend

## **Atelier: Créer un système de téléchargement de données**

### **Touch ID**

- Présentation de touchID
- Importer Local Authentication
- Récupérer le context, gérer les erreurs
- Tester les compatibilités du device
- Gérer authentication

## **Atelier : Utiliser TouchID pour valider des données**

### **Gestion du touché**

- Rotation, Pinch, Swipe
- Touché simple, long et multiple
- Attacher un mouvement à un objet graphique

## **Atelier: Associer la gestion du touché à une image**

### **Notification "Push"**

Présentation des outils de notifications  
Comprendre le fonctionnement des notifications  
Configurer le système de push  
Notification APN au format JSON  
Notification locale

### **Atelier: Ajouter des notifications à un projet**

### **Apprendre à gérer les Layer**

Les propriétés de base: backgroundColor, borderWidth, borderColor, opacity, etc  
Associer un Layer à une View  
Ajouter et position une image  
Afficher une portion d'une image avec CAScrollLayer  
Personnaliser un texte (taille, police, couleur) avec CATextLayer  
Réaliser un dessin en 3D avec CATransformLayer  
Gérer le chargement asynchrone d'une image avec CATiledLayer

### **Atelier: Réaliser plusieurs exemples pour présenter les CALayer**

### **Utiliser des outils graphiques**

Présentation de Core Graphics, Quartz 2D  
Les classes de Core Graphics: CGRect, CGSize, CGPoint  
Récupérer le context Core Graphic  
Les methodes drawRect(\_:), setNeedsDisplay(), setNeedsDisplayInRect  
Utiliser la classe UIBezierPath()  
Les bonnes pratiques

### **Atelier: Dessiner une jauge**

### **Utiliser des bibliothèques graphiques**

Introduction à Sprite Kit  
Présentation de Metal