

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

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 975,00 € HT (standard) 2 380,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeur iOS Swift
■ Pré-requis :	Avoir suivi la formation iPhone / Ipad - Développement d'application iOS avec Swift et COCOA
■ Objectifs :	Apprendre à utiliser des fonctionnalités avancées - Gérer les notifications - Utiliser sqlite avec Core Data - Introduire aux outils graphique (Sprite Kit, Métal)
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	DéV100028-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	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 CASScrollLayer
- 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