Formation Objective-C

Durée :	5 jours
Public :	Développeurs - Chefs de projet
Pré-requis :	Notions de programmation
Objectifs :	Apprendre à développer des applications complètes en Objective-C
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	PRO731-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Historique, versions
Parenté C et Smalltalk
Environnement de développement
IDE et outils (Compilateur, debogeur)
La documentation

Atelier: Installer Xcode

Premiers pas dans l'Objective-C

Organisation du Code
Les différents fichiers (*.h, *.m)
Méthode main()
Les conventions
Les pointeurs
Le framework Foundation

Syntaxe de base

Variables : déclaration, utilisation
Opérateurs
Les constantes
Les booléens
Instructions conditionnelles
Instructions d'itération, les boucles

L'objet en Objective-C

L'objet générique id
Allocation mémoire et initialisation
Gestion de la mémoire
Les Objets : NSString, NSNumber, NSMutableString, etc...
Les interfaces
L'encapsulations et accesseurs
Les méthodes d'instance et de classe
Mots clés super et self
Héritage

Atelier : Réalisation d'un mini jeu

Les tableaux

Les tableaux : NSArray, NSMutableArray
Les dictionnaires : NSDictionnary, NSMutableDictionnary
Initialisation, allocation mémoire
Parcourrir un tableau rapidement : NSEnumerator

Les Protocoles

Définition d'un protocole
Les avantages
Création et application (delegate)
Les méthodes optionnelles et requises

Manipuler les fichiers

La classe NSURL
Lire et écrire dans un fichier
Gérer les erreurs
Archiver et Desarchiver un objet
Le protocole NSCoding
Les classes NSCoder, NSKeyedArchiver, NSKeyedUnarchiver

Atelier : Enregistrer nos données dans un fichier

L'interface graphique

Le framework AppKit
Présentation d'Interface Builder
Les fichiers *.xib
IBAction et IBOutlets
Les objets graphiques : NSTextField, NSButton, etc

Atelier : Réaliser une interface graphique avec Cocoa