

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, débogueur)
- 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 : NSDictionary, NSMutableDictionary
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 NSCoder
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 IBOutlet
Les objets graphiques : NSTextField, NSButton, etc

Atelier : Réaliser une interface graphique avec Cocoa