

Formation Cordova/PhoneGap

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 245,00 € HT (standard) 1 796,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs web
■ Pré-requis :	Connaissances de HTML et de JavaScript
■ Objectifs :	Maîtriser le développement d'interfaces web pour applications mobiles à l'aide de Cordova
■ 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 :	DÉV553-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,89 / 5
■ 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

Introduction

Présentation et historique phonegap/cordova
 Différence entre phonegap et cordova
 Les plateformes supportées
 Technologies de développement (HTML5, CSS3, JS)

Atelier : Installer l'environnement cordova

Application

Créer un projet Cordova
 Organisation des dossiers cordova
 Ajouter une plateforme au projet

Atelier : Créer & tester un projet Cordova

Les API Cordova

Accéder aux contacts
 Utiliser la géolocalisation
 Utiliser l'accéléromètre
 Accéder à la Camera
 Lire et écrire dans un fichier
 Utiliser les boîtes de dialogue (Alert, Confirm, Prompt)
 Tester la connexion
 Utiliser le vibreur

Atelier : Tester plusieurs plugins

Les Evènements

Détecter le chargement de l'application (onDeviceReady)
 Détecter le passage au premier et arrière plan (onResume, onPause)
 Gestion du touché (touchEnd, touchStart)

Atelier : Utiliser les différents évènements

Les Hooks

Liste des hooks existant

Utilité des hooks

Associer un script à un hook

Atelier : Tester un hook

Stocker les données

API Restful

LocalStorage & SessionStorage

Web Storage HTML5

Api FileSystem

Plugin SQLite

Les bonnes pratiques

Utiliser les SPA (Single Page Application)

Améliorer les performances

Click vs Touch

Animations (CSS vs JS)

Tester le status de la connexion

Gérer la sécurité avec les CSP (Content Security Policy)