

Formation MonoTouch for iOS : applications iPhone/iPad avec C#/.NET

| | |
|---|---|
| Durée : | 4 jours |
| Public : | Développeurs d'applications iPhone/iPad |
| Pré-requis : | Connaissances en C#/.NET |
| Objectifs : | Maîtriser le développement d'applications mobiles sous iPhone/iPad avec MonoTouch |
| Sanction : | Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis |
| Taux de retour à l'emploi: | Aucune donnée disponible |
| Référence: | DéV624-F |
| Note de satisfaction des participants: | Pas de données disponibles |

Introduction

Quid sur le développement d'applications mobiles iOS
Processus de développement et de déploiement
.NET : rappels, Mono
MonoTouch : présentation, fonctionnalités
MonoTouch vs Objective-C
Outils et licences, présentation de MonoDevelop et Xamarin Studio
Architecture d'une application, structure d'un projet

Atelier : Installation/Manipulation de l'IDE MonoDevelop, Paramétrage d'un projet

Construction d'applications

Création de vues :
- fenêtres
- contrôles standards, listes
- navigation (ViewControllers)
- images, icônes, toolbars
- utilisation/personnalisation de tables
Limites de Mono par rapport à un développement natif
Debug du code
Optimisation du code
Empaquetage et publication
Stockage des données :
- méthodes et différents formats
- sérialisation de données dans des fichiers
- utilisation de base de données SQLite, LINQ

Atelier : Multiples cas d'utilisation de contrôles et présentation de données persistantes

Concepts avancés

Communications diverses : synchrones, asynchrones

Événements spéciaux, multitouch et motion

Support du multimédia

Internationalisation de l'application

Multithreading

Accès aux réseaux (Wifi), géolocalisation (CoreLocation, Mapkit)

Accès aux web services SOAP, WCF

Intégration avec des applications externes

Atelier : construction d'applications complexes avec i18n, communications asynchrones et événements spéciaux/interactions hardware