

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 :	<ul style="list-style-type: none">• 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 :	<ul style="list-style-type: none">• 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 object 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 CAScrollLayer
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