

## Formation iPhone / Ipad Avancé - Développement d'application iOS avec Swift et COCOA

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Développeur iOS Swift
<b>Pré-requis :</b>	Avoir suivi la formation iPhone / Ipad - Développement d'application iOS avec Swift et COCOA
<b>Objectifs :</b>	Apprendre à utiliser des fonctionnalités avancées - Gérer les notifications - Utiliser sqLite avec Core Data - Introduire aux outils graphique (Sprite Kit, Métal)
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	DéV100028-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### 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 contexte 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 contexte, gérer les erreurs
- Tester les compatibilités du device
- Gérer authentification

### **Atelier : Utiliser TouchID pour valider des données**

### **Gestion du touché**

- Rotation, Pinch, Swipe
- Touché simple, long et multiple
- Attacher un mouvement à un objet 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