

Formation Ionic 3

Durée :	3 jours
Public :	Développeurs mobiles
Pré-requis :	HTML5, CSS3, Javascript, Typescript, Angular 2+
Objectifs :	Apprendre à utiliser Ionic pour créer des applications multiplateformes
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	DéV100287-F
Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5

Introduction

- Historique
- Les nouveautés ionic 3
- Utilisation de angular 2+
- L'importance d'angular avec ionic
- Le passage de cordova à ionic

Atelier : installer l'environnement ionic

Les Bases

- Structures d'un projet ionic
- L'interface de ligne de commande (CLI)
- Ajouter des pages, directives, pipes
- Les Décorateurs, Components, et Templates Angular

Application

- Démarrer un projet ionic
- Les différents starter de projet (blank, tabs, sidemenu)
- Tester et exécuter le projet dans un navigateur
- Ajouter et retirer une plateforme
- Exécuter sur simulateur

Atelier : tester l'application

Interface utilisateur

- Les listes, les boutons, les icons, les inputs, etc
- Créer une grille

Modification du thème
CSS utilities, Sass Variable
Conditions selon plateformes

Atelier : Modifier l'apparence de l'app

La navigation

Les Menus et onglets
La navigation entre les pages
Les fonctions push et pop
Transmettre des paramètres entre les pages

Atelier : Naviguer entre différentes pages

Ionic API

Liste des composants
Les configurations des composants
Les attributs, event, et methode spécifique

Atelier : Tester plusieurs composant

Ionic Native

Le plugin d'accès à la camera
Utiliser la géolocalisation
Plugin Maps

Atelier : Tester plusieurs plugin

Les formulaires

User Input
ngModel et ngSubmit
Les validateurs Angular
Créer un formulaire à l'aide d'un FormBuilder

Atelier : Créer un formulaire et le valider

Gérer les données

Exécuter des requêtes asynchrone
Communiquer avec une API REST
Récupération des données
Les Observables & Promises
Persister les données à l'aide du localStorage

Atelier : récupérer les données distante