

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

Durée :	3 jours
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)
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	DéV100028-F
Note de satisfaction des participants:	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