

Formation iPhone / iPad - Développement d'applications iOS avec Swift, SwiftUI et l'IA

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	3 275,00 CHF HT (standard) 2 620,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Développeurs d'applications mobiles
■ Pré-requis :	Bonnes connaissances d'un langage de programmation objet
■ Objectifs :	Maîtriser le développement d'applications mobiles sous iPhone/iPad
■ 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 :	DÉV1025-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,49 / 5
■ 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

Introduction

Historique

Écosystème open source de Swift, GitHub et Swift.org

Swift et Linux, Swift coté serveur

Programmation de micro-contrôleurs avec Swift

Tour d'horizon des principaux frameworks Cocoa Touch par thème

Les outils de développement

Xcode, REPL et Playgrounds

Configuration de Xcode pour Swift, Objective-C, C, and C++

Visualisation avec le preview provider et le simulateur

Gérer plusieurs configurations de devices iPhone, iPad, Mac

Présentation des outils de débogage LLDB et Instruments

L'IA et les outils d'assistance Swift Assist, Claude, ChatGPT...

Intégration de bibliothèques externes avec le Swift Package Manager

L'aide, la documentation

Les bases de Swift

Constantes et variables

Les types de base

Sécurité des types avec les optionnels

Les opérateurs

Les instructions conditionnelles et les boucles

Tuples et collections

Fonctions et *closures*

Modéliser des données avec *structs*, *enums* et *classes*

Atelier: Playgrounds d'exercices

Swift, aspects intermédiaires et avancés

Les closures

Utiliser les fonctions map, filter et reduce

Les génériques, contraintes et types associés

La programmation par protocole, les extensions

La gestion d'erreur

Sécuriser la mutabilité avec les Actors

Programmation asynchrone avec async / await, Tasks et TaskGroups

Atelier: Playgrounds d'exercices

Interfaces et écrans iOS avec SwiftUI

Présentation du framework SwiftUI

Les bonnes pratiques de Design avec les Human Interface Guidelines

Maquettage et prototypage d'interfaces

Utiliser l'Asset Catalog

Création de vues complexes avec HStack, VStack et ZStack

Styliser les vues avec les modifieurs

Utiliser les composants de texte

Atelier: Créer des interfaces complexes

Gestion des données avec SwiftUI

La notion d'état et de Single Source of Truth pour une vue

Les property wrappers @State et @Binding

Ajouter de l'interactivité avec boutons et contrôles

Partager des données entre vues avec @Binding

Créer des vues et des composants réutilisables avec l'extraction

Création de listes dynamiques avec le protocole Identifiable

Atelier : gérer des vues interactives, partager les données, créer des listes

Bonnes pratiques et techniques de fiabilisation

Documentation du code

Débuggage avec LLDB et DebugDescription

Le View Debugger

Optimisation avec Instruments

Les tests unitaires

Atelier : Profiler son app avec Instruments. Observer des variables avec LLDB. Écrire des tests unitaires, documenter son code.

Navigation et architecture

Les bonnes pratiques de navigation avec les Human Interface Guidelines

Navigation en silo, navigation hiérarchique, affichage modal

L'affichage sur iPad avec SplitView

Architecture d'une application SwiftUI multi-écrans

Gestion du flux de données avec le framework Observation

Les objets observables et d'environnement

Passage de paramètres entre écrans

Atelier: créer une application multi-écran complexe avec sa navigation, gérer le flux de données

Networking

Appels réseaux avec URLSession

Les traitements asynchrones avec async / await

Codage des données mobiles JSON avec le protocole *Codable*

Modéliser des données, gérer les erreurs

Les bonnes pratiques architecturales

Profilage de l'application avec les jauges

Atelier: mettre en place une architecture robuste pour une application qui se connecte à une API et affiche des données

IA et Machine Learning

Définition et structure d'un LLM (Large Language Model)

Exemples d'utilisation de LLM en France, les fournisseurs de LLM

Utiliser des APIs pour intégrer l'Intelligence Artificielle dans une app iOS

Les frameworks Core ML, Create ML et Vision

Créer et entraîner un modèle, faire des prédictions

Atelier: Créer une application iOS intégrant Machine Learning et IA, faire des prédictions

Géolocalisation et cartographie

Présentation des frameworks MapKit et CoreLocation

Afficher une carte, la centrer

Autoriser la géolocalisation pour se localiser

Ajouter des annotations et des points d'intérêt

Informations et navigation

Répondre aux interactions utilisateur

Atelier: afficher une carte, identifier des lieux et points d'intérêt, se géolocaliser, etc...

Internationalisation d'une app (si le temps le permet)

Ajouter des nouvelles langues

Déclarer un fichier de traduction

Définir les traductions

Récupérer et afficher les chaînes de traduction

Utiliser l'API Translation

Atelier: Internationaliser une application, utiliser l'API Translation