

## Formation Objective-C

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Développeurs - Chefs de projet
<b>Pré-requis :</b>	Notions de programmation
<b>Objectifs :</b>	Apprendre à développer des applications complètes en Objective-C
<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>	PRO731-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Introduction

- Historique, versions
- Parenté C et Smalltalk
- Environnement de développement
- IDE et outils (Compilateur, débogueur)
- La documentation

### Atelier: Installer Xcode

### Premiers pas dans l'Objective-C

- Organisation du Code
- Les différents fichiers (\*.h, \*.m)
- Méthode main()
- Les conventions
- Les pointeurs
- Le framework Foundation

### Syntaxe de base

- Variables : déclaration, utilisation
- Opérateurs
- Les constantes
- Les booléens
- Instructions conditionnelles
- Instructions d'itération, les boucles

### L'objet en Objective-C

L'objet générique id  
Allocation mémoire et initialisation  
Gestion de la mémoire  
Les Objets : NSString, NSNumber, NSMutableString, etc...  
Les interfaces  
L'encapsulations et accesseurs  
Les méthodes d'instance et de classe  
Mots clés super et self  
Héritage

### **Atelier : Réalisation d'un mini jeu**

## **Les tableaux**

Les tableaux : NSArray, NSMutableArray  
Les dictionnaires : NSDictionary, NSMutableDictionary  
Initialisation, allocation mémoire  
Parcourrir un tableau rapidement : NSEnumerator

## **Les Protocoles**

Définition d'un protocole  
Les avantages  
Création et application (delegate)  
Les méthodes optionnelles et requises

## **Manipuler les fichiers**

La classe NSURL  
Lire et écrire dans un fichier  
Gérer les erreurs  
Archiver et Desarchiver un objet  
Le protocole NSCoder  
Les classes NSCoder, NSKeyedArchiver, NSKeyedUnarchiver

### **Atelier : Enregistrer nos données dans un fichier**

## **L'interface graphique**

Le framework AppKit  
Présentation d'Interface Builder  
Les fichiers \*.xib  
IBAction et IBOutlet  
Les objets graphiques : NSTextField, NSButton, etc

### **Atelier : Réaliser une interface graphique avec Cocoa**