

Formation Objective-C

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 995,00 CHF HT (standard) 2 396,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Développeurs - Chefs de projet
■ Pré-requis :	Notions de programmation
■ Objectifs :	Apprendre à développer des applications complètes en Objective-C
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• 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 :	• 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 :	PRO731-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ 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, 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
Parcourir 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