

Swift 2 pour iPhone, développer sa première application

Tutorat en option

Réf : 4WT - Prix 2023 : 90€ HT

Cette formation digitale a pour objectif de vous permettre d'acquérir des compétences sur les outils et les méthodes pour réaliser une application avec le langage d'Apple, Swift, qui utilise une syntaxe et des concepts modernes et efficaces. Elle s'adresse à un public de développeurs maîtrisant l'environnement OS X et ayant des connaissances de base des principes de programmation orientée objet. La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquencé par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre les éléments qui composent une application iPhone dans la théorie et la pratique

Connaître les spécificités du langage Swift, du système de typage aux structures de données

Réaliser une application en utilisant la liste d'éléments et la navigation hiérarchique

PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2022

1) Appréhender l'application iPhone

- Objectifs de la formation.
- Pré-requis et atouts optionnels.
- Anatomie de l'application.

2) Réaliser une application simple

- Mise en pratique - Observation du modèle d'application et création de vue.
- Mise en pratique - Mise en forme avec Autolayout.
- Mise en pratique - Réalisation du ViewController.
- Mise en pratique - Refactoring de l'application développée.
- Retour sur les composants de l'application simple et leurs interactions.

3) Utiliser le langage Swift

- Principes du langage.
- Déclaration de variables et de constantes.
- Types disponibles.
- Manipulation de valeurs optionnelles.
- Structures algorithmiques.

PARTICIPANTS

Développeurs souhaitant découvrir le développement d'applications iPhone avec Swift 2.

PRÉREQUIS

Maîtriser l'environnement OS X et avoir un minimum de connaissances sur les principes de Programmation Orientée Objet

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Collections.
- Écriture et appel de fonctions.
- Structures de données : classes, structures et énumérables.
- Contrôle d'accès.

4) Naviguer et aller plus loin

- Description du système de UITableView.
- Mise en pratique - Réalisation d'un UITableViewController pour afficher une liste d'éléments.
- Mise en pratique - Écriture d'un modèle pour ajouter du contenu.
- Mise en pratique - Utilisation d'un UINavigationController pour créer une navigation hiérarchique.
- Mise en pratique - Réalisation d'un UITableViewController pour afficher le détail d'un élément.
- Mise en pratique - Affichage d'une alerte pour confirmer une action utilisateur.
- Commentaires sur la publication d'application.
- Conclusion et conseils pour la suite.