

# Formation iOS

Apprenez à développer des applications iOS, WatchOS et TVOS.

## INFORMATIONS

### OBJECTIFS

Posséder une solide base en développement d'applications natives (Swift). Utiliser Xcode et les autres outils de dev de manière efficace.

### PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne souhaitant acquérir les bases de la programmation iOS, WatchOS ou TVOS : développeur, chef de projet web...

Les développeurs souhaitant perfectionner leurs connaissances sur des points spécifiques des technologies Apple (Concepts, inApp Purchase, watchOS, tvOS, notifications, déploiement...).

### PRÉ-REQUIS

Connaître la Programmation Orientée Objet (OOP) et au moins un langage objet (Java, C++,...). Connaître l'Objective-C est un plus mais non obligatoire.

### DURÉE

5 jours

### PRIX

1 990€ ht

### CONTACT

06 14 02 45 62 - [formation@omts.fr](mailto:formation@omts.fr)

Cette formation est éligible à tous types de financements : Financement entreprise, Pôle Emploi, Indépendants.  
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 49933 75 auprès du préfet de région d'Île de France.

## PROGRAMME SUR 5 JOURS

### JOUR 1 ECOSYSTÈME

Introduction : Développement mobile (enjeux, philosophie, ...)  
Terminaux Mobiles : iPhone/iPad/iPod Touch  
Développement pour Apple Watch et Apple TV  
UI/UX – L'importance de l'expérience utilisateur  
Xcode et l'environnement de développement  
Simulateurs iPhone/iPad/AppleWatch et Apple TV  
Frameworks et SDK iOS  
Notre tout premier projet

### JOUR 2 SWIFT ET LES CONCEPTS CLEFS

Swift : Les concepts clefs et la philosophie  
Swift : Objective-C et inter-opérabilité  
Les playgrounds  
Concepts et Design patterns dans le développement iOS  
MVC et MVVM - "delegates" - "properties" - "Key/value"  
coding/observing  
Protocol Oriented Programming  
View Controllers and Lifecycle  
Memory management

### JOUR 3 IOS FRAMEWORK

Présentation d'iOS 9 et d'iOS 10  
UIKit en détail  
Premier projet d'envergure : Application connectée (sans persistance de données)  
Autolayout et size classes en pratique. Utilisation des storyboards  
Utilisation des composants natifs : Création des vues  
Appels aux webservices mis en place sur Firebase  
Traitement et affichage des données

### JOUR 4 REAL LIFE APPLICATION

Persistance des données : CoreData en théorie  
Persistance des données : CoreData en pratique  
Reprise de l'application du jour 3 et mise en place de la persistance  
Comparaison avec Realm

### JOUR 5 BETTER UX MAKES BETTER APPS

UI/UX plus approfondi : Personnalisation des vues  
Adaptation de l'ergonomie  
Introduction à Quartz 2D  
Détection de gestes  
Animation  
Debug et optimisation : Cas pratiques et outils  
Utilisation de frameworks opensources : cocoapods, carthage  
Le Provisionning portal d'Apple (soumission d'une application)

