

Développement et ergonomie d'applications pour iPhone et iPad

Quoi de plus « branché » que d'avoir un iPhone, un iPod touch ou un iPad? Apple a pris une large part du marché avec ses appareils mobiles, particulièrement grâce à leur ergonomie. Ainsi, quoi de plus naturel que de profiter de ce marché considérable en développant des applications complétant la panoplie déjà existante ou de profiter de ces appareils pour offrir des solutions d'un nouveau genre à vos employés et clients.

PUBLIC VISÉ // Programmeurs voulant développer des applications pour l'iPad, l'iPhone et l'iPod touch.

PRÉALABLE // Expérience dans un langage orienté objet.

ADMISSIBILITÉ // Voir politique d'inscription.

FOURNISSEUR // Technologia

FORMATEUR // Patrick Lafleur

OBJECTIFS // Être en mesure de développer des applications pour MAC OS avec Objective C et d'en assurer leur ergonomie, comprendre les pièges, savoir optimiser son développement pour la plateforme, utiliser ses connaissances en Objective C pour les appliquer à la plateforme iPhone et déployer ses applications sur l'App Store.

APPROCHE PÉDAGOGIQUE // Le développement d'applications mobiles iOS étant un sujet très large, les développeurs ont souvent du mal à s'y retrouver. Ce cours a été créé de façon à vous introduire par la pratique au SDK et ses outils. Les concepts de base d'ergonomie d'une application iOS sont aussi abordés et mis en pratique via des ateliers.

DURÉE // 24 h sur 4 jours – 9 h à 16 h 30 (petits déjeuners inclus)

TYPE DE SALLE // Avec ordinateurs

CALENDRIER // **MONTRÉAL //** 10 au 13 avril 2012
QUÉBEC // 6 au 9 mars 2012

LIEU DE FORMATION // **MONTRÉAL //** Technologia
440, boul. René-Lévesque Ouest
5^e étage

QUÉBEC // Multi Hexa
2323, boulevard du Versant Nord
Bureau 119

COÛT PAR PARTICIPANT //
650 \$ taxes incluses, montant payé lors de l'inscription
- 480 \$ remboursement du salaire de l'employé après la formation
= **170 \$ coût de la formation après remboursement**
valeur réelle sans financement : 1 450 \$
Nombre de participants maximum par entreprise : 3



SUJETS PRÉSENTÉS

JOUR 1

- Historique et racines du langage
- Lexique et grammaire
- Objective C, une surcouche orientée objet de C
- Types, conditions, boucles et classes
- Boucles orientées objet (Fast Enumerations)
- Expression lambda
- Notion de selector
- Valeur nil
- Rappel sur les pointeurs, la stack et la heap
- Types génériques id
- Objective C et compilation
- Démonstrations et exercices

JOUR 2

- Élaboration d'une application avec UIKit
- Architecture d'une application iPhone
- Classe UIApplication
- Classe UIResponder
- Classe UIView et ses dérivés
- Classe UIViewController
- Classe UINavigationController
- Lecture de fichiers multimédia

JOUR 3

- Bonnes pratiques en matière d'ergonomie
- Ergonomie fonctionnelle (prototypage, tests de convivialité, architecture d'informations, etc.)
- Design visuel (découpage des images, typographie, contraste, répétition, alignement, proximité, etc.)
- Élaboration de contenu Web optimisé pour les mobiles
- API de Google Analytics pour applications natives

JOUR 4

- Découverte des Frameworks les plus populaires (CoreAnimation, CoreImage, CoreLocation, MapKit, etc.)
- Frameworks Open Source
- Utiliser des services REST en mode asynchrone
- Déploiement et marketing de l'application sur l'App Store
- Démonstrations et exercices

N.B. Pour confirmer votre admissibilité aux formations et par le fait même votre inscription, vous devrez nous faire parvenir le [formulaire RLZ-1.S.2009](#) (Sommaire des retenues et des cotisations de l'employeur). [Voir politique d'inscription.](#)