



Multiplie tes talents

Cours en ligne
Développement d'Apps sur
iPhone e iPad

Programme général du Cours iOS

Module 1 – Introduction à la programmation

Unité 1 – Introduction aux ordinateurs

Unité 2 – Introduction à la programmation

Unité 3 – Fondamentaux de programmation

Unité 4 – Fondamentaux de la programmation orientée objets

Module 2 – Les vases de la programmation xCode

Unité 1 – Création d'une première application iOS

Unité 2 – Guide à l'interface de développement Xcode

Unité 3 – Compilation d'applications iOS

Unité 4 – Exécution d'applications iOS sur simulateur et dispositifs iOS

Unité 5 – Guide à la typologie de données dans Xcode

Unité 6 – Création et gestion des classes et objets

Unité 7 – Affectation et utilisation de Number, Array, Dictionary et Set

Module 3 – Contrôleurs et vues

Unité 1 – Exécuter les contrôles de base de l'interface utilisateur

Unité 2 – Présentation et gestion des visualisations avec UI ViewController

Unité 3 – Implémenter la navigation avec UI NavigationController

Unité 4 – Insertion et gestion des images avec UI UIImageView

Unité 5 – Réalisation d'une barre de navigation

Unité 6 – Insertion de boutons dans l'interface utilisateur avec UI Button

Unité 7 – Gestion des fonctionnalités de base des pages internet

Module 4 – Réalisation et utilisation des table views

Unité 1 – Créer une table view

Unité 2 – Caractéristiques d'une table view (attribution de données et gestion d'événements)

Unité 3 – Réaliser des entêtes et des pieds de page avec les table views.

Unité 4 – Visualisation de menus contextuels avec table views

Module 5 – Storyboards

Unité 1 – Introductions aux storyboards

Unité 2 – Création d'un projet avec les storyboards

Unité 3 – Ajouter un storyboard à un projet existant

Module 6 – Concurrency

Unité 1 – Création de blocs objet

Unité 2 – Gestion des opérations avec GCD

Unité 3 – Mettre en place les rapports entre les opérations

Unité 4 – Création de Timer

Module 7 – Géoréférenciation et cartes

Unité 1 – Création de map view

Unité 2 – Gestion des événements d'une map view

Unité 3 – Personnaliser la visualisation et les éléments d'une map view

Module 8 – Reconnaissance gestuelle

Principales typologies gestuelles

Module 9 – Networking

Unité 1 – Introduction à NSURL Connection

Unité 2 – Opération de téléchargement avec NSURL Connection

Unité 3 – Gestion des requêtes avec NSURL Connection

Unité 4 – Intégration des fonctionnalités de Twitter dans vos propres Apps

Module 10 – Audio et Vidéo

Unité 1 – Gestion des fichiers audio

Unité 2 – Gestion des fichiers vidéo

Unité 3 – Accès aux archives musicales

Module 11 – Répertoire

Unité 1 – Insérer et chercher des données dans le répertoire

Unité 2 – Gestion des propriétés du répertoire

Module 12 – Appareil photo

Unité 1 – Présentation de l'appareil photo

Unité 2 – Utiliser l'appareil photo pour prendre des photos et réaliser des fichiers vidéo

Unité 3 – Système d'organisation de photo et vidéo

Unité 4 – Retoucher une vidéo sur un dispositif iOS

Module 13– Core Data

Unité 1 – Introduction au Framework Core Data

Unité 2 – Core Data pour la gestion des informations

Module 14 – Calendrier

Unité 1 – Introduction au calendrier

Unité 2 – Ajouter et retirer les événements

Unité 3 – Gestion avancée des outils du calendrier

Module 15 – Graphisme et animation

Unité 1 – Utiliser les polices et créer des textes

Unité 2 – Utilisation des couleurs

Unité 3 – Créer des formes et réaliser des images

Unité 4 – Outils pour la manipulation des images

Unité 5 – Outils d'animation

Module 16 – Accéléromètre et gyroscope

Unité 1 – Présentation de l'accéléromètre et du gyroscope

Unité 2 – Récupérer les données de l'accéléromètre et du gyroscope

Module 17 – Développement de jeux

Unité 1 – Ressources utiles pour le développement des jeux sur iOS

Unité 2 – Gestion du graphisme des jeux

Unité 3 – Gestion des fonctionnalités de base du jeu

Unité 4 – Développer un jeu sur iOS

Unité 5 – Partage des jeux avec AppStore

Module 18 – iCloud

Unité 1 – Mettre en oeuvre les applications pour iCloud

Unité 2 – Gestion et synchronisation des archives de iCloud

Unité 3 – Création et gestion avancée des dossiers pour les applications

Unité 4 – Gérer le statut des documents dans iCloud

Unité 5 – Gestion des conflits dans iCloud

Objectifs, modalités de suivi et évaluation

Objectifs et modalités

L'objectif du cours est de fournir les techniques et méthodologies nécessaires à ceux qui veulent exercer la profession de développeur spécialisé Apple (plateformes iPhone et iPad).

Le cours sera disponible sur une plateforme de formation à distance (FAD) comprenant du matériel d'enseignement (vidéos et leçons) et des tests qui permettront de vérifier l'assimilation des notions.

Grâce à des outils de collaboration Internet comme le chat ou l'e-mail, les étudiants pourront bénéficier de l'accompagnement des enseignants dans leur parcours pédagogique.

Structuration du cours

Le cours part des fondamentaux et vise à former des professionnels de créer des applications et des jeux sur technologie Apple pour les mobiles iPhone et les tablettes iPad.

Par conséquent il part de concepts basiques de programmation pour s'orienter ensuite sur les caractéristiques spécifiques du développement iOS, la programmation avancée et la création de différents types d'applications.

Public cible et modalités d'évaluation

Le cours est destiné principalement aux personnes qui ont suivi des études supérieures et qui veulent enrichir leurs compétences, voire entreprendre une carrière dans le domaine de la programmation spécialisée.

L'évaluation des élèves sera effectuée en ligne à travers des tests d'évaluation et un examen.