

Tytuł kursu: Tworzenie aplikacji iOS

Kod kursu: MOB-IOS

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

Pełna oferta znajduje się pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>

Wstęp

iOS to platforma, która od początku istnienia tj. od 2007 roku przyciągała nie tylko klientów ale przede wszystkim programistów. Mimo, że Apple na początku nie umożliwiała oficjalnie na tworzenie i instalowanie aplikacji inżynierowie bardzo szybko znaleźli sposób na obejście problemu. 2008 rok był przełomowy kiedy każdego dnia pojawiała się coraz więcej aplikacji mobilnych pisanych z myślą o iPhone. W tej chwili dostępnych w AppStore jest sporo ponad 700 tysięcy aplikacji napisanych z myślą i iPhone, iPadzie oraz iPodzie Touch. Do połowy 2012 roku sprzedanych zostało ponad 400 milionów urządzeń napędzanych systemem iOS.

Na szkoleniu uczestnicy poznają nie tylko język Objective-C, w którym pisze się aplikacje, ale również SDK i API dostępne dla programistów piszących aplikacje na urządzenia z systemem iOS.

Adresaci szkolenia

Szkolenie przeznaczone jest dla programistów Javy, C lub C++, którzy chcą nauczyć się tworzyć nowoczesne aplikacje na urządzenia przenośne firmy Apple. Kursanci muszą mieć dostęp do komputerów mac z środowiskiem developerskim.

Cel szkolenia

Szkolenie koncentruje się przede wszystkim na praktycznym wykorzystaniu Objective-C i SDK iOS do tworzenia aplikacji mobilnych na platformę iOS (iPad oraz iPhone).

Podczas szkolenia uczestnicy nauczą się korzystać z narzędzia deweloperaskiego Xcode, w którym będą tworzone przykładowe aplikacje wykorzystujące dostępne na platformie API.

Po zakończeniu szkolenia aktywny uczestnik:

- ☑ zna ideę tworzenia oprogramowania na platformie iOS,
- ☑ Zna dobre praktyki dotyczące tworzenia interfejsu użytkownika;
- ☑ Zna zasady dopuszczania aplikacji do sklepu AppStore;
- ☑ potrafi tworzyć samodzielnie aplikację na iPada i iPhone'a z wykorzystaniem zaawansowanych API

Czas i forma szkolenia

- ☑ 35 godzin (5 dni x 7 godzin) w tym wykłady i warsztaty praktyczne

Program szkolenia

1. Wprowadzenie
 - a) Poznanie portalu deweloperskiego,
 - b) Omówienie podstawowych zasad tworzenia dobrych aplikacji
2. Xcode
 - a) Zapoznanie z możliwościami narzędzia Xcode
 - b) Tworzenie pierwszego projektu
 - c) Organizator
 - d) Symulator
 - e) Uruchamianie projektu na urządzeniu
 - f) Debugowanie
 - g) Profilowanie
 - h) Interface builder
3. Projektowanie interfejsu
 - a) Widoki i kontrolki
 - b) Storyboard
 - c) Podłączanie kontrolki pod kod
4. Objective-C
 - a) Składnia języka
 - b) Podstawowe zmienne i obiekty
 - c) Metody i wiadomości
 - d) Interfejsy i implementacje
 - e) Instancje
 - f) Protokoły
 - g) Kategorie
 - h) ARC
5. View Controller
 - a) Tworzenie i zarządzanie widokiem
 - b) Nawigacja między okienkami
 - c) Animacje
 - d) Gesty i dotyk
 - e) Interakcja z użytkownikiem
6. Tabele i dane
 - a) Tworzenie i obsługa TableView
 - b) SQLite
 - c) Core Data
7. Obsługa połączeń sieciowych
8. MapKit
9. Multimedia
10. Obsługa sieci społecznościowych i kont
11. Game Center
12. Push notification
13. Zaawansowane biblioteki
 - a) Passbook
 - b) iCloud
 - c) Newsstand
 - d) iAd
 - e) In-App purchase