

CONCEPTION INTERFACES GRAPHIQUES MOBILES XAMARIN

Durée

4 jours

Référence Formation

4-IT-RECY

Objectifs

Vous comprendrez le processus de développement d'une application mobile Xamarin.Forms et maîtriserez les techniques et langages lors du développement d'une application mobile

Participants

Cette formation s'adresse aux développeurs amenés à travailler sur des applications mobiles multi plateformes

Pré-requis

Avoir suivi la formation C# ou posséder les connaissances équivalentes

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

PROGRAMME

- Présentation de Xamarin Framework

Introduction sur les techniques de développement d'applications mobiles

Xamarin et plateformes disponibles

Intégration de Xamarin.Forms dans Visual Studio 2015

Installation et configuration des émulateurs

Structure d'une application Xamarin

- Décrire une interface en XAML

Interaction entre XAML et C#

Namespaces, Tags, Dependency, properties

Styles, DataTemplates et clés implicites

Binding, Converters

Listes

Contrôles composites

CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

- Architecture MVVM (Model-View-ViewModel)

Intérêt de s'appuyer sur une architecture MVVM
Le pattern MVVM
Les commandes
Les messages

- Les types d'interfaces graphiques

Vue d'ensemble de l'architecture (pages)
Types de contrôles conteneurs (Layout)
Types de contrôles
Types d'éléments (Cells)
Responsive Design
Cycle de vie des applications

- Navigation dans les applications mobiles

Mise en place d'une infrastructure de navigation
Types d'éléments (Cells) et contrôle (ListView)
Applications pour les données "Master/Details"
Carrousel d'images
Contrôles "WebView" et "BoxView"
Gesture et spécificités

- Accès aux données

Utilisation de SQLite.Net PCL
Opérations de lecture et d'écriture
Services Web SOAP et services Web REST
Parseur de données JSON

- Spécificités des différentes plateformes

Spécificités des plateformes Android, Windows Phone et iOS
Service de dépendance "DependencyService"
Capture multimédia (son, image et vidéo)
Géolocalisation

- Déploiement

Localisation et langues des applications
Sécurité
Déploiement des applications vers les stores