

## OBJECTIVE C - PROGRAMMATION

Durée

3 jours

Référence Formation

4-DEV-SHAR

### Objectifs

Maîtriser le langage de POO Objective C.  
Être capable de concevoir une application mobile sous IOS.

### Participants

Développeur.

### Pré-requis

Posséder des connaissances solides en programmation.

### 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 du langage

Historique

Comparaison avec Java

#### - Xcode, anatomie d'un projet

Nouveau projet

La fenêtre principale

Gestion des fichiers

Configuration

Documentation & navigation dans le code

Versionnement

#### - Notions de C

Déclarations & expressions

Structures de contrôles/de données

#### 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]

Fonctions  
Pointeurs  
Directives pré-processeur & qualificateurs

#### - Programmation objet en Objective-C

Définir une classe  
Définir & envoyer des messages (self, super, □)  
Instanciation  
Propriétés  
Responsabilité & graphe d'objets  
Conventions  
Héritage ou composition  
Catégories  
Protocoles

#### - Le framework Foundation

Mutabilité  
Class cluster  
Chaîne de caractères  
Dates, nombres & valeurs  
Collections  
Property List

#### - Objective-C moderne & compléments

Littéraux & indiçage  
Copier des objets  
Travailler avec les fichiers

#### - Spécificités & dynamisme du langage

Blocs  
Key-Value Coding & Key-Value Observing  
Introspection  
Envoi dynamique de message (selecteurs)  
Runtime reference  
Références associatives  
Gestion de la mémoire

#### - Gestion des erreurs

Code de retour  
NSError