

## Objective C - Programmation



### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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



### PUBLIC CONCERNÉ

- Développeur.



### PRÉREQUIS

- Posséder des connaissances solides en programmation.



### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



### MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



### MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



### ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



### ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation de handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



### PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



### CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

# Objective C - Programmation

## 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
- 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 & indigage
- 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