



Curso: Desenvolvimento de Aplicações para iPhone/iPad

Duração: 30h

Área formativa: Programação Web & Mobile

Sobre o curso

O desenvolvimento de apps nativas para iOS utiliza o ambiente de desenvolvimento Xcode, a linguagem Objective-C, o iOS SDK, bem como bibliotecas como o Cocoa Touch.

Este curso tem como objetivos:

Este curso tem como objetivo dotar os formandos dos conhecimentos teóricos e práticos necessários para criar apps nativas para iOS.

Destinatários

O curso de desenvolvimento para Iphone e Ipad destina-se a programadores interessados em adquirir conhecimentos e competências para desenvolvimento de aplicações para iPhone/iPad.

Pré-requisitos

Os formandos devem ter gosto e apetência pelo desenvolvimento de apps para equipamentos móveis. Conhecimentos de algoritmia e experiência em linguagens de programação.

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

- Interface Builder
- Criação de aplicações
- Padrões de desenho

- UIKit
- Eventos de interação
- Gráficos e animação
- Graphics e Core Animation
- Persistência de dados
- Mapas e Localização
- Monitorização de performance
- Distribuição
- Dependency Manager (cocoapods)
- Consumir um serviço Restful

Interface Builder

- Tipos de elementos gráficos
- Desenho de aplicações
- Comunicação com o código fonte

Criação de aplicações

- Exposição aos princípios e regras para a criação de aplicações focadas na experiência do utilizador.

Padrões de desenho

- Utilização de model-view-controller, delegate, data source, target-action
- Bindings, notifications

UIKit

- Table views
- Navigation controlle
- Tab bar controller e outros elementos específicos de iPad
- UICollectionViewController
- UINavigationController
- UITableView
- UICollectionView

Eventos de interação

- Utilização dos eventos de toque para interagir com os elementos da aplicação

Gráficos e animação

- Personalização e animação de elementos gráficos com Core

Graphics e Core Animation

- Personalização e animação de elementos gráficos com Core Graphics e Core Animation
- Visualização e manipulação de imagens

Persistência de dados

- Introdução à biblioteca CoreData
- Técnicas de leitura e escrita para diferentes meios

Mapas e Localização

- Integração de mapas utilizando a framework MapKit
- Métodos para descoberta da localização actual

Monitorização de performance

- Exploração da ferramenta Instruments para analisar a execução da aplicação
- Resolução de problema
- Análise de performance
- Testes de carga e eliminação de fugas de memória

Distribuição

- Aprendizagem do processo de finalização e distribuição das aplicações através da AppStor

Dependency Manager (cocoapods)

Consumir um serviço Restful