



# 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 AppStore

### **Dependency Manager (cocoapods)**

### **Consumir um serviço Restful**