

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЙ ПОД МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА НА ОСНОВЕ IOS

ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ MAC OS

- › Знакомство с интерфейсом Mac OS. Основы работы
- › Работа с файловой системой Mac OS
- › Работа с программами в Mac OS
- › Настройки операционной системы Mac OS и ее интерфейса
- › Настройка устройств в Mac OS. Работа с iPhone и iPad
- › Работа с сетью в Mac OS, взаимодействие с Windows
- › Использование интернет-возможностей в Mac OS

ВВЕДЕНИЕ В OBJCETIVE C

- › Типы данных
- › Переменные
- › Математические операции
- › Понятие комментария
- › Создание комментария
- › Исключение блоков кода
- › Стиль написания кода

РАБОТА С КОНСОЛЬЮ, КОМПИЛЯЦИЯ И ЗАПУСК ПРОЕКТА

- › Работа с консолью
- › Использование NSLog
- › Печать значений переменных
- › Отображение нескольких значений
- › Соответствие символов значениям
- › Использование фреймворка Foundation
- › Компиляция и запуск программ
- › Создание проекта
- › Обзор Xcode
- › Build and Go
- › Баггинг
- › Создание первого приложения
- › Отладка приложений

УСЛОВИЯ, ЦИКЛЫ

- › Условные операторы
- › Сравнения
- › Циклы
- › Функции
- › Практические примеры создания циклов

ООП В OBJCETIVE C, ПРОГРАММА С ГРАФИЧЕСКИМ ИНТЕРФЕЙСОМ

- › Классы
- › Поля
- › Методы
- › Объекты в памяти
- › Создание первого класса
- › Создание проекта
- › Создание графического интерфейса пользователя
- › Обзор Interface Builder-a
- › Пользовательские классы
- › Создание экземпляра класса в Interface Builder
- › Создание связей
- › Типы методов

УКАЗАТЕЛИ, СТРОКИ, МАССИВЫ, МНОЖЕСТВА

- › Указатели
- › Строки
- › Еще об указателях
- › Массивы
- › Множества
- › Словари
- › Практические примеры использования массивов и указателей
- › Алгоритмы поиска, сортировки и шифрования объектов

ЭКЗАМЕН ПО OBJCETIVE C: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

ВВЕДЕНИЕ В SWIFT

- › Типы данных
- › Переменные
- › Операторы
- › Условия
- › Циклы
- › Объекты, классы
- › Уникальные конструкции языка

ОСНОВЫ UI

- › Жизненный цикл работы приложения
- › AppDelegate
- › UIView
- › awakeFromNib
- › UIViewController
- › Жизненный цикл контроллера
- › Первое UI приложение
- › UINavigationController
- › UITabBarController

РАБОТА С ПАМЯТЬЮ

- › Работа с памятью
- › Сборка мусора
- › Включение сборки мусора
- › Подсчёт ссылок: жизненный цикл объекта
- › Ручное и автоматическое управление памятью (MRC & ARC)

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

- › Активные, пассивные и статические элементы управления
- › Разбор элементов управления и классов
- › Дополнительные экраны
- › Практические примеры
- › Повороты экрана
- › Кнопки, текстовые поля, слайдеры
- › UIImageView

СТРУКТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ И НАВЫКИ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ПРИЛОЖЕНИЯ

- › Локальные оповещения
- › Apple Push Notification
- › Архитектурные шаблоны MVC, MVVM, VIPER
- › Паттерны проектирования
- › Системы контроля версий
- › 3-rd party library
- › Рефакторинг кода

ТАЧ-СКРИН, ВВОД С КЛАВИАТУРЫ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕСТОВ

- › Использование тач-скрина
- › Использование клавиатуры
- › Что такое жест?

- › Типы жестов
- › Определение разных типов жестов
- › Пример реализации приложения, реагирующего на жесты

ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ВЫВОДА И АНИМАЦИИ

- › Шрифты
- › Вывод текста
- › Рисование графических примитивов
- › Использование траекторий
- › Реализация теней и градиента
- › Работа с изображениями
- › Создание и использование анимации
- › Практические примеры

РАБОТА С ДАННЫМИ

- › Работа с базой данных телефона
- › UITableView и DataSource
- › UITableViewController
- › UICollectionView
- › UICollectionViewController
- › Практический пример приложения, использующего источники данных
- › Отображение списка объектов

АДРЕСНАЯ КНИГА, КАЛЕНДАРИ, СОБЫТИЯ

- › Адресная книга
- › Использование адресной книги
- › Календарь и событие
- › Использование календаря
- › Практические примеры
- › Отправление писем
- › Переход в другие приложения на телефоне

АУДИО, ВИДЕО, КАМЕРА

- › Проигрывание аудиофайлов
- › Запись аудио
- › Проигрывание видеофайлов
- › Запись видео
- › Использование камеры
- › Практические примеры

ПАРАЛЛЕЛИЗМ

- › Параллелизм
- › Поток в iOS приложениях
- › Очереди
- › Блокирующие объекты
- › Grand Central Dispatch
- › Таймеры
- › Другие объекты, используемые для реализации параллелизма
- › Практические примеры

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

- › Что такое многозадачность?
- › Цели и задачи многозадачности
- › Поддержка многозадачности устройствами
- › Реализация многозадачности
- › Практические примеры использования многозадачности

СЕНСОРЫ

- › Что такое компас, акселерометр, гироскоп?
- › Определение наличия сенсоров
- › Получение данных акселерометра

- › Получение данных гироскопа
- › Практические примеры

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, ДОСТУП К ВЕБ-СЕРВИСАМ

- › Основы сетевого взаимодействия
- › Синхронные и асинхронные запросы
- › Использование NSURLConnection
- › Использование запросов GET, POST, JSON
- › Интеграция с существующими веб-сервисами
- › Практические примеры

РАБОТА С КАРТАМИ

- › Использование карт в приложениях
- › Понятие широты и долготы
- › Создание объекта карты
- › Обработка событий карты
- › Установка точек на карте
- › Практические примеры

iCLOUD

- › Что такое iCloud?
- › Цели и задачи использования iCloud в приложении
- › Настройка приложения для взаимодействия с iCloud
- › Сохранение и синхронизация данных с iCloud
- › Работа с состоянием документов
- › Практические примеры

РЕГИСТРАЦИЯ В APP STORE

- › Что такое App Store?
- › Категории приложений в App Store
- › Регистрация приложения в App Store
- › Обновление существующего в App Store приложения
- › Подпись и распространение приложений

СДАЧА ИТОГОВОЙ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ ПРОГРАММНОГО ПРОЕКТА

Вы можете принимать заказы от любой компании из любой точки мира. Украинские разработчики теперь могут продавать свои приложения в App Store и зарабатывать на успехах своих программ и рекламе. Более 30% компаний заинтересованы в стажерах-разработчиках без опыта работы, с хорошим уровнем знаний и желанием развиваться.