



## Swift : développer des applications iOS pour développeur Objective C (iPhone/iPad)

**DURÉE**  
**5 jours (35h)**

**RÉFÉRENCE**  
**RST273**

**CATÉGORIE**  
**iOS Développement  
Natif**

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- ✓ Etre capable de développer des applications complexes en Objective-C pour iPhone et iPad

### POUR QUI ?

- ✓ Développeurs
- ✓ Analystes programmeurs



## ☰ Programme détaillé

### 1/ Introduction aux architectures Apple : iPhone, iPod touch, iPad

- Visualiser les enjeux du marché
- Visualiser les enjeux économiques de ce modèle de développement
- Connaître l'ensemble des spécificités du matériel (disque, processeur, mémoire...)
- Savoir distinguer concrètement les modèles Apple
- Connaître les différents besoins en ressources en fonction de l'utilisation
- Visualiser l'impact du firmware sur les applications
- Appréhender les contraintes de développement de la plate-forme iPhone
- Le système d'exploitation iOS : ses particularités
- Comprendre l'emploi d'Objective-C

### 2/ L'environnement de développement

- Présentation de l'interface (XCode, Simulateur, Instruments...)
- Installer du SDK Apple
- Présentation des outils et IDE disponibles (Xcode incluant Interface Builder, iPhone Simulator)
- Démarrer un nouveau projet avec Xcode
- Les fichiers initialement générés
- Compiler à destination de l'iPhone / iPod touch / iPad
- Compiler à destination de l'iPhone / iPod touch (Organizer)
- Pourquoi faut-il signer un binaire (Target) ?
- Les pragma Xcode / compilateurs ObjC
- Concevoir ses propres modèles (templates) de projet

- Le simulateur iPhone/iPad
- Mécanismes d'aide, de complétion et de debug
- Utilisation du debugger et de la console

### 3/ Introduction à Objective C

- Historique, versions
- Syntaxe de base du langage : variables, structure de contrôles, fonctions
- Programmation Orientée Objet sous Objective C :
- Classes, instanciation
- Agrégation
- Encapsulation (propriétés)
- Héritage
- Les méthodes Objective-C
- Protocoles
- Les sélecteurs
- Le framework Foundation (chaînes de caractères, listes, dictionnaires)
- Le comptage de références

### 4/ Enregistrement au programme Apple

- Enregistrement (informations personnelles, bancaires, de développement)
- Provisioning
- Certificat de distribution
- Ajout d'un périphérique, identifiant UDID
- Ajout d'un AppID Identifiant d'application

### 5/ Conception et ergonomie

- Méthodologie
- Identifier les fonctions-clés de votre applicatif
- Choisir le Design Pattern

- Ebaucher le storyboard et une charte graphique
- Développement de l'interface et de l'application
- Tests et optimisation
- Publication sur iTunes AppStore
- Liste des icônes nécessaires à la publication

## 6/ Développement

- Gestion des vues et des contrôleurs
- Dimensions de l'application
- Dimensions des éléments graphiques
- Les éléments de saisie simple
- Les controls simples : Segmented controls, Switches, Progress Views, WebViews
- Le Slider
- Les contrôleurs de navigation, d'images, de vues et de vues personnalisées
- Ajouter des icônes
- Les Frames
- Rotation et animation des vues
- Contenu de la barre de navigation
- Listes d'éléments
- Action sur les listes
- Audio et vidéo
- Lancement de l'application, icône de lancement. Splash Screen. Ecran de lancement

## 7/ Réseaux et Web Services

- Architecture des couches réseau dans iOS
- Utilisation des web services REST et JSON
- Les API et Framework d'accès au réseau (NSURL, NSURLSession...)
- Les notifications locales et réseaux
- Multithreading
- Exécution des tâches de manière asynchrone

## 8/ Lire et enregistrer des données

- Stockage des données :
- méthodes et différents formats
- sérialisation de données dans des fichiers
- préférences de l'utilisateur
- Ecrire dans les ressources de votre application
- Sauvegarder et restaurer une chaîne de caractères dans un fichier
- Les préférences utilisateur. La classe UserDefaults
- Les fichiers de propriétés. Les plist
- Le format de données JSON. Manipulation XML
- Code principal dans le RootViewController

## 9/ Concepts avancés

- Manipulation de l'écran
- Déplacements simples
- Accéléromètre
- Zoom simple
- Internationalisation de l'application
- Accès aux réseaux (Wifi)
- GPS (informations de géolocalisation...)
- Création d'une animation
- Enchaînement des images

## 🔗 Approche pédagogique

- ✓ Support Ecrit et Projection
- ✓ Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- ✓ Brainstorming et Jeux de Rôle
- ✓ Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- ✓ Test de Validation des Acquis des Connaissances

## 📅 Prochaines dates programmées

📅 15 au 19 Juin 2026

📍 Casablanca

📅 10 au 14 Août 2026

📍 Casablanca

📅 05 au 09 Oct. 2026

📍

📅 30 Nov. au 04 Déc. 2026

📍

📅 Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

## 🔄 Réservation & Renseignements

📞 **Téléphone** : +212 522 247 210

✉️ **Email** : [contact@innov-maroc.com](mailto:contact@innov-maroc.com)

🌐 **Web** : <https://www.innov-maroc.com>

▼  
Scannez pour accéder  
à la fiche en ligne

Document généré le 12/06/2026 — Réf : RST273  
INNOV MAROC — Tous droits réservés