

OBC02/TOPMOB Warsztat z technik budowania aplikacji w Objectiv-C

Szkolenie skierowane do:

Programistów znających już podstawy języka Objective-C

Tematy zajęć:

Dzień 1

9-10.30

Obsługa Custom URL Schemas
Praca z obiektami
NSCoding Protocol

10.45-12.30

Archiwizacja plików

- Wprowadzenie do NSRunLoop
- Tworzenie aplikacji wielowątkowych za pomocą NSThread
- Synchronizacja danych

Wprowadzenie do Blocks

- Podstawy funkcji anonimowych
- Modyfikowanie zmiennych z poza zakresu bloków
- Zarządzanie pamięcią za pomocą ARC

Grand Central Dispatch

13-14.30

- Przedstawienie krótkiej historia oraz możliwości
- Kolejowanie zadań
- Tworzenie kolejek synchronicznych

Tworzenie kolejek asynchronicznych

- Podstawy OpenCL

14.45-16

Obsługa Multitasking

- Omówienie Background Modes

Budowa odtwarzacza w tle

- Pobieranie danych z tle

Dzień 2

9-10.30

Praca z NSURLSection
KVC oraz KVO

- Definicje Keys oraz Keypaths
- Ustawianie wartości za pomocą kluczy
- Wprowadzenie do operatorów kolekcji
- Uwagi podczas pracy z KVC

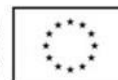
10.45-12.30

Zaawansowane zadadnienia w CoreData

- Walidacja danych oraz obsługa błędów
- Cofanie zmian

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





OBC02/TOPMOB Warsztat z technik budowania aplikacji w Objectiv-C

- Omówienie dostępnych typów oraz atrybutów w szczególności
 - Transformable
 - Transient
 - Optional

13-14.30

- Korzystanie z NSPredicate
- Łączenie Predykatów za pomocą NSCompPredicate
- Grupowanie zapytań
- Sortowanie danych
 - Optymalizacje zapytań
 - Korzystanie z Subqueries
 - Caching danych
 - Relacje One-To-One
 - Relacje One-To-Many
 - Relacje Many-To-Many

14.45-16

Wersjonowanie baz danych

Migracje Zaawansowane

Tworzenie Mapping Model

- Omówienie Entity Mappings
- Omówienie Property Mappings
- Przeprowadzanie migracji

Dzień 3

9-10.30

Dodawanie zabezpieczeń do bazy danych

Korzystanie z Powiadomień CoreData

Łączenie zmian między Kontekstami CoreData

Synchronizacja wątków

Instancje typu Rodzic - Dziecko

Zapisywanie zmian asynchronicznie w tle

10.45-12.30

Praca z iCloud

- Obsługa Key-Value Data Storage
- Przedstawienie klas UIManagedDocument oraz UIDocument
- Współdzielenie danych

UICollectionView

- Tworzenie subclass UICollectionViewCell
- Widoki dodatkowe
- Widoki dekoratora
- Implementacja klasy UICollectionViewLayout
- Implementacja klasy UICollectionViewFlowLayout
- Obsługa UICollectionViewReusableView

13-14.30

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





OBC02/TOPMOB Warsztat z technik budowania aplikacji w Objectiv-C

LocalNotifications
PushNotifications
Połączenia Peer to Peer
Obsługa Bonjour

14.45-16

UIGestureRecognizer

- Obsługa UITapGestureRecognizer

Obsługa UISwipeGestureRecognizer
Obsługa UIPanGestureRecognizer
Obsługa UILongPressGestureRecognizer
Obsługa UIPinchGestureRecognizer

Dzień 4

9-10.30

Tworzenie subclass UIGestureRecognizer

10.45-12.30

- CoreGraphics
 - Wprowadzenie do CGLayer
 - Praca z kontekstem graficznym
 - Przedstawienie UIBezierPath
- Tworzenie plików PDF

13-14.30

CoreAnimation

- Podstawowe animacja za pomocą CABasicAnimation
- Animacje klatkowe za pomocą CAKeyAnimation
- Animacje wzdłuż linii

14.45-16

CoreLocation

- Pobieranie geolokalizacji
- Obliczanie dystansu między odległościami

Dzień 5

9-10.30

CoreMotion

- Pobieranie obrazu z Kamery

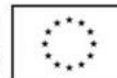
10.45-12.30

Obsługa cyfrowego kompasu

- Obsługa Rozszerzonej Rzeczywistości
- Wprowadzenie do UIDynamics
- Omówienie klasy UIDynamicAnimator
- Omówienie klasy UIGravityBehavior
- Omówienie klasy UICollisionBehavior

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





TOPAS SP. Z O.O.
Projekty edukacyjne

OBC02/TOPMOB Warsztat z technik budowania aplikacji w Objectiv-C

13-14.30

CoreImage

- Przedstawienie efektów
- Łączenie stylów

14.45-16

AVFoundation

- Edycja filmów video
- Eksport video
- Zapis do Galerii Zdjęć
- Wykrywanie Jailbreak
- Zabezpieczanie aplikacji iOS

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

Rozwinięcie posiadanych umiejętności oraz nabycie biegłości w posługiwaniu się trudniejszymi frameworkami do rozwiązywania bardziej złożonych problemów.

Metoda szkolenia:

- Wykłady
- Warsztaty
- Zadania do samodzielnego rozwiązania

Czas trwania:

40 godzin / 5 dni

Oczekiwane przygotowanie słuchaczy:

Znajomość programowania obiektowego w Objective-C oraz podstawy UIFoundation oraz UIKit.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

