

IOS DEVELOPER (IPHONE /IPAD)

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Ambiente de desenvolvimento

- Será tratado sobre todo a plataforma Mac de modo amplo, com foco nas ferramentas que o aluno irá utilizar para trabalhar, como o XCode.

Objective-C

- Linguagem de programação da Apple, comandos for, if, while, etc.

Tratamento de memória

- Um dos principais diferenciais da programação para dispositivos é o tratamento da memória e, portanto, isso merece um capítulo especial. Serão passados os diversos mecanismos de alocação e liberação de recursos de memória.

Controles (views, botões, textos, imagens)

- Criação de tela, agrupando os controles mais simples e gerando alguns esboços de interface.

Alertas

- Avisos ao usuários e como tratar os possíveis retornos deles.

Transições de tela

- Funcionamento das telas do iPhone e como trabalhar entre elas, opções de transição animadas.

Model-View-Controller

- Padrão de projeto utilizado no iOS SDK. Com base nele todos os apps são construídos e é importantíssimo analisarmos os detalhes do modelo.

Navegação e outros controladores

- Tratar a movimentação entre as diversas áreas do aplicativo, utilizando os controladores disponibilizados pela Apple.