

Kod szkolenia: **IOS/ANIMATIONS**

Tytuł szkolenia: **Animacje na platformie iOS**

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia:

Szkolenie dedykowane doświadczonym programistom iOS chcącym poznać techniki tworzenia animacji na tej platformie.

Cel szkolenia:

- Nabycie praktycznych umiejętności tworzenia animacji na platformie iOS
- Poznanie nowych sposobów realizacji i wzbogacania interfejsu użytkownika
- Zademonstrowanie możliwości api związanych z tworzeniem animacji

Mocne strony szkolenia:

Szkolenie ma charakter typowego warsztatu. Jego głównym elementem jest rozwinięta część praktyczna realizowana wspólnie z prowadzącym.

Uczestnicy uczą się dostępnych technik animacji oraz poznają najlepsze praktyki wykonując niezależne ćwiczenia oraz projekty podsumowujące zdobytą wiedzę.

Wymagania:

Od uczestników szkolenia wymagana jest praktyczna umiejętność programowania w języku Swift, a także podstawowa znajomość platformy iOS.

Parametry szkolenia:

4*8 godzin (4*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie
 - Rola animacji w projektowaniu UI
 - Metody animacji
 - Dobre praktyki
2. Animacje na poziomie kontrolerek widoku
 - Animacja atrybutów



- Easing - kontrola prędkości/czasu wykonania
 - Spring animations
 - Transitions (dodawanie i usuwanie widoków)
 - Interakcja z użytkownikiem
 - Animacje oparte o Keyframes
 - Auto Layout i animowanie więzów
 - Praktyczny projekt obejmujący omówione zagadnienia
3. Animacje na poziomie kontrolerów widoku
- Przejścia standardowe i niestandardowe
 - Delegaty i reakcja na zdarzenia
 - Obsługa zmiany orientacji
 - Interakcja z użytkownikiem
 - Praktyczny projekt obejmujący omówione zagadnienia
4. Animacje z wykorzystaniem UIViewPropertyAnimator
- Podstawy
 - Keyframes i zarządzanie czasem
 - Auto Layout
 - Interakcja z użytkownikiem
 - Przejścia między kontrolerami widoku
 - Praktyczny projekt obejmujący omówione zagadnienia
5. Animacje na poziomie warstwy widoku (CALayer)
- Animowanie podstawowych właściwości
 - Animacje oparte o Keyframes
 - Zarządzanie czasem wykonania (grupowanie oraz easing)
 - Delegaty
 - Key-value coding
 - Springs
 - Wykorzystanie kształtów i masek
 - Morphing
 - Animacje oparte o ścieżki
 - Replikacja
 - Praktyczny projekt obejmujący omówione zagadnienia
6. Elementy zaawansowane
- Transformacje 3D
 - Generatory cząstek
 - Sprite animations
 - Praktyczny projekt obejmujący omówione zagadnienia

