

Kod szkolenia: **APPLE/IOS-ADV**

Tytuł szkolenia: **Zaawansowane tworzenie aplikacji na platformie iOS**

Dni: 5

## Opis:

### Adresaci szkolenia:

Szkolenie dedykowane dla osób znających platformę iOS, chcących poznać bardziej zaawansowane aspekty dotyczące między innymi architektury, dobrych praktyk, wykorzystania dostępnego SDK oraz sensorów urządzenia.

### Cel szkolenia:

- Wprowadzenie do zaawansowanych zagadnień związanych z programowaniem na platformie iOS
- Poznanie dobrych praktyk i wzorców programistycznych
- Nabycie umiejętności wykorzystania peryferiów urządzenia

### Mocne strony szkolenia:

Szkolenie ma charakter warsztatu (jest nastawione przede wszystkim na praktyczny aspekt wykorzystania platformy iOS). W czasie zajęć przedstawiane są dobre praktyki oraz przykłady z realnych projektów. Dzięki takiej formie uczestnicy zdobywają i przyswajają ogromną dawkę wiedzy gotową do wykorzystania podczas realizacji własnych projektów.

### Wymagania:

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

### Parametry szkolenia:

5\*8 godzin (5\*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

### Program szkolenia:

1. Architektura aplikacji iOS
  - Poprawny podział odpowiedzialności komponentów
  - Czysta architektura
  - Model View Controller



- Reactive Extensions
- Model View View Model
- Wstrzykiwanie zależności
- 2. Kontrolery widoku
  - Odpowiedzialność
  - Podstawowe typy
  - Cykl życia
  - Obsługa eventów
  - Wykorzystanie Container View
  - Zarządzanie stanem
  - Praca z wykorzystaniem Storyboard
- 3. Widoki
  - Tworzenie, właściwości i zarządzanie
  - Trait Collections
  - Size Classes
  - Elastyczne zarządzanie rozkładem elementów
  - Praca z Nib
  - Obsługa i rozpoznawanie gestów
  - 3D Touch
- 4. Istotne elementy widoku
  - ScrollView
  - TableView
  - collectionView
  - Popovers
  - SplitView
  - WebView
  - Okna dialogowe
  - Inne
- 5. Grafika
  - Graphics context
  - Rysowanie
  - Aplikowanie filtrów
  - Efekty Blur i Vibrancy
  - Content mode
  - Typy Image i UIImageView
  - Warstwy
  - Transformacje
  - Maski
- 6. Wybrane frameworki
  - Audio i video
  - Photo/Music library
  - Kontakty i kalendarz
  - Mapy
  - Sensory
- 7. Testowanie
  - Testy jednostkowe



- Testowanie kodu asynchronicznego (podejścia, problemy które mogą wystąpić)
  - Testy integracyjne weryfikujące działanie komponentów
  - Testy na poziomie UI
8. Wykorzystanie wybranych bibliotek zewnętrznych
- Konsumowanie usług REST
  - Dostęp do danych
  - Bindowanie
  - Wstrzykiwanie zależności
  - Komponenty UI

