



Corso Sviluppo App Iphone Ipad

Programma

1 OBIETTIVI E MODALITA' DI FRIUZIONE E VALUTAZIONE

1.1 Obiettivo e modalità di fruizione

L'obiettivo del corso è di fornire tecniche e metodologie adeguate per svolgere la professione di sviluppatore Apple specializzato (piattaforme Iphone e Ipad). Il corso sarà fruito online su una piattaforma di FAD, comprensiva di materiali didattici, esercitazioni guidate e test di verifica dell'apprendimento. Gli studenti potranno usufruire dell'attività di tutoraggio del proprio percorso didattico, fornita dai docenti del corso.

1.2 Strutturazione del corso

Il Corso insegna la materia partendo da zero e forma professionisti capaci di creare applicazioni e giochi su tecnologia Apple per tutti i cellulari iPhone e i tablet iPad, che insieme coprono circa il 90% del mercato mobile. Pertanto Il programma del corso, pur partendo dai concetti di base della programmazione, verterà sulle caratteristiche specifiche dello sviluppo iOS, dagli elementi di base a quelli di programmazione avanzata, per la creazione di diverse tipologie di Applicazioni.

1.3 Destinatari e modalità di valutazione

I destinatari del corso sono diplomati e laureati che vogliono arricchire le proprie competenze o intraprendere da zero una carriera nel campo della programmazione specializzata. La valutazione dei discenti verrà effettuata attraverso test di valutazione ed un esame finale da svolgere online.

2 PROGRAMMA

2.1 Modulo 1 – Introduzione alla Programmazione

2.1.1 Prima unità didattica – Introduzione ai Computer

2.1.2 Seconda unità didattica – Introduzione alla Programmazione

2.1.3 Terza unità didattica – Fondamenti di Programmazione

2.1.4 Quarta unità didattica – Fondamenti di Programmazione ad Oggetti

2.2 Modulo 2 – Le Basi della Programmazione Xcode

2.2.1 Prima unità didattica – Prima Applicazione iOS

- Lezione 1 - Introduzione ad Xcode e primo esempio pratico

- Lezione 2 - Oggetti in Objective-C primo esempio

- Lezione 3 - Sottoclassi in Objective-C

- Lezione 4 - Metodi d'istanza

- Lezione 5 - Gli inicializzatori, overriding e implementazione

- Lezione 6 - Metodi di classe

- Lezione 7 - La gestione delle eccezioni in Objective-c

- Lezione 8 - Scrivere il codice in maniera "Fast"- Introduzione

2.2.2 Seconda unità didattica – La gestione della memoria

- Lezione 1 - Concetti base della gestione della memoria

- Lezione 2 - ARC - override dealloc

- Lezione 3 - Ottimizzazione del codice: l'attributo `_weak`

- Lezione 4 - Il Synthetize

- Lezione 5 - Ultimi cenni sulla chiarezza del codice, la sintassi col punto

2.2.3 Terza unità didattica – Framework XCode

- Lezione 1 - Primo esempio di utilizzo libreria esterna: la localizzazione
- Lezione 2 - Impariamo ad utilizzare il debugger di XCode
- Lezione 3 - Esempio di utilizzo debugger XCode
- Lezione 4 - Feature aggiuntive del debugger XCode

2.3 Modulo 3 – Controllers e Views

2.3.1 Prima unità didattica – User Interface

- Lezione 1 - Text input e MapKit
- Lezione 2 - Delegati MapView
- Lezione 3 - MKAnnotation
- Lezione 4 - Sottoclassi di UIView
- Lezione 5 - Overriding del metodo drawRect
- Lezione 6 - Core Graphics: esempio
- Lezione 7 - UIKit integrazione con Core Graphics
- Lezione 8 - Ridisegnare una View ed eventi di movimento (motions events)
- Lezione 9 - Impariamo ad usare le UIScrollView: Introduzione
- Lezione 10 - UIScrollView: la paginazione (paging)
- Lezione 11 - UIScrollView: lo zooming
- Lezione 12 - UIScrollView: nascondere la barra
- Lezione 13 - View Controllers: le sottoclassi
- Lezione 14 - UITabBarController
- Lezione 15 - UITabBarItem
- Lezione 16 - Ciclo di vita dei View Controller

- Lezione 17 - Le View: i metodi load e unload, appear e disappear
- Lezione 18 - Notifiche (Notifications)
- Lezione 19 - Autoresizing
- Lezione 20 - UITableView & UITableViewController - prima parte
- Lezione 21 - UITableView & UITableViewController - seconda parte
- Lezione 22 - UITableView editing - prima parte
- Lezione 23 - UITableView editing - seconda parte
- Lezione 24 - UINavigationController - prima parte
- Lezione 25 - UINavigationController - seconda parte
- Lezione 26 - UINavigationController - terza parte
- Lezione 27 - Passaggio di dati e modifica tra View
- Lezione 28 - UINavigationController
- Lezione 29 - Camera - ottenere e visualizzare le immagini
- Lezione 30 - NSNSMutableDictionary
- Lezione 31 - Generazione UUID per Dictionary
- Lezione 32 - Camera - mantenere le immagini in memoria
- Lezione 33 - Rendere universali le nostre App - Introduzione
- Lezione 34 - Rendere universali le nostre App - UIPopoverController
- Lezione 35 - Rendere universali le nostre App - Comportamenti UIPopoverController
- Lezione 36 - Ulteriori tipi di Modal View Controller
- Lezione 37 - Chiudere un View controller modale
- Lezione 38 - Blocchi di chiusura

2.3.2 Seconda unità didattica – Gestione

- Lezione 1 - Salvataggio dati su file system e riutilizzo
- Lezione 2 - Salvataggio immagini su file system
- Lezione 3 - Avvertimenti relativi alla memoria
- Lezione 4 - Table View cell - manipolazione immagini
- Lezione 5 - Popover Controller