

# Programmation iOS

## L3 informatique

Étienne Payet

Département de mathématiques et d'informatique



Ces transparents sont mis à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 non transcrite](#).



- 1 Introduction
- 2 Anatomie d'une application iOS
- 3 Déploiement d'une application
- 4 Objective C
- 5 Éléments de base des interfaces graphiques
- 6 Présentation sous forme de listes
- 7 Contrôleurs de vues
- 8 Persistance des données



- <http://developer.apple.com>
- Stanford CS193P (niveau L2-L3)  
<http://www.stanford.edu/class/cs193p/cgi-bin/drupal/>  
Vidéos sur iTunes U
- livres : il y en a beaucoup...
  - *The Big Nerd Ranch Guide*, Conway & Hillegass
  - voir à la BU
  - iOS 4 & iOS 5
  - Objective C 2.0



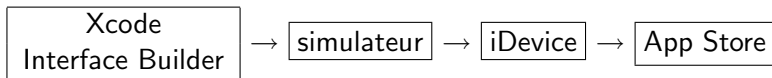
- développement :

- Mac avec processeur Intel
- Mac OS X 10.6.6 (Snow Leopard)
- Xcode 3.2 ou Xcode 4 avec iOS SDK 4.3

- déploiement :

- Apple ID
- certificat développeur
- iPod Touch, iPhone, iPad





# Developer programs proposés par Apple

	/	université	entreprise	standard
SDK	✓	✓	✓	✓
versions bêta			✓	✓
forums	✓	✓	✓	✓
simulateur	✓	✓	✓	✓
déploiement		✓	✓	✓
distribution			✓	
App Store				✓
coût	0 \$	0 \$	299 \$	99 \$



Ceci est un exemple, cliquez sur le lien de téléchargement pour obtenir le cours complet.

