

# iOS – kurs średnio zaawansowany

## Od architektury do zaawansowanych funkcjonalności

---

### Cele szkolenia

Celem szkolenia jest nauczenie uczestników projektowania i tworzenia aplikacji mobilnych dla systemu iOS z wykorzystaniem dobrej architektury. Szkolenie skupia się na rozwijaniu umiejętności programowania w języku Swift, projektowania interfejsów użytkownika, integracji z zewnętrznymi serwisami, zarządzaniu danymi oraz testowaniu i debugowaniu aplikacji. Uczestnicy poznają najlepsze praktyki w projektowaniu architektury i wzorców projektowych w kontekście tworzenia aplikacji iOS.

### Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik będzie:

- Projektować i tworzyć funkcjonalne aplikacje na system iOS z wykorzystaniem architektury i wzorców projektowych
- Rozwijać umiejętności programowania w języku Swift
- Projektować interfejsy użytkownika, uwzględniając najlepsze praktyki
- Integrować aplikacje z zewnętrznymi serwisami i API
- Zarządzać danymi w aplikacjach, w tym korzystać z bazy danych
- Testować i debugować aplikacje, zapewniając ich jakość
- Posiadać wiedzę na temat zaawansowanych funkcjonalności systemu iOS, takich jak powiadomienia lokalne i zdalne oraz integracja z platformą Firebase.

### Profil uczestników

Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które już posiadają pewne doświadczenie w tworzeniu aplikacji na system iOS. Adresowane jest do programistów, projektantów oraz innych specjalistów związanych z branżą IT, którzy chcą rozwinąć swoje umiejętności w zakresie tworzenia aplikacji na iOS. Uczestnicy powinni mieć już pewną wiedzę na temat programowania w języku Swift oraz podstaw projektowania aplikacji mobilnych, np. interfejsów użytkownika.

### Przygotowanie uczestników

- Podstawowa wiedza na temat programowania w języku Swift
- Doświadczenie w tworzeniu aplikacji na system iOS
- Znajomość podstawowych koncepcji projektowania interfejsów użytkownika
- Znajomość podstawowych narzędzi programistycznych dla systemu iOS, takich jak Xcode.

## Szczegółowy program szkolenia

Wprowadzenie do iOS SDK i języka Swift

Tworzenie pierwszej aplikacji: interfejs użytkownika

Tworzenie pierwszej aplikacji: logika biznesowa

Tworzenie pierwszej aplikacji: integracja z API

Przegląd narzędzi do testowania aplikacji

Testowanie i debugowanie aplikacji

Przegląd wytycznych dotyczących projektowania interfejsu użytkownika

Praktyczne ćwiczenia projektowania interfejsu użytkownika

Tworzenie aplikacji z wykorzystaniem Core Data

Tworzenie aplikacji z wykorzystaniem lokalnych powiadomień

Wprowadzenie do Firebase i tworzenie aplikacji z wykorzystaniem Firebase

Podsumowanie

## Metoda realizacji szkolenia

Szkolenie realizowane jest w formie naprzemiennie następujących po sobie mini wykładów oraz ćwiczeń praktycznych. Szkolenie łączy w sobie fachową wiedzę merytoryczną z praktycznymi przykładami jej wykorzystania w środowisku pracy.

## Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych

3 dni, 24 godziny szkoleniowe

## Ścieżka rozwoju po szkoleniu