

iOS – poziom podstawowy

Od podstaw do publikacji aplikacji

Cele szkolenia

Celem szkolenia iOS dla początkujących jest nauczenie uczestników podstaw programowania na urządzenia Apple oraz języka Swift. Uczestnicy zdobędą wiedzę na temat projektowania interfejsów użytkownika, obsługi danych, komunikacji z siecią oraz pracy z frameworkami. Szkolenie obejmuje także opanowanie zaawansowanych technik, takich jak animacje czy multimedia, oraz naukę testowania i debugowania aplikacji. Uczestnicy zdobędą także wiedzę na temat przygotowywania aplikacji do publikacji w App Store.

Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik będzie:

- Tworzył aplikacji na urządzenia Apple przy użyciu języka Swift.
- Projektował interfejsy użytkownika i obsługiwał dane w aplikacjach mobilnych.
- Komunikował się z siecią i pracował z popularnymi frameworkami takimi jak MapKit, CoreLocation czy AVFoundation.
- Używał zaawansowanych technik, takich jak animacje, grafika czy multimedia, co pozwoli na tworzenie bardziej atrakcyjnych i interaktywnych aplikacji.
- Testował i debugował aplikacje, co umożliwi szybsze i skuteczniejsze rozwiązywanie błędów.
- Przygotowywał aplikacje do publikacji w App Store, co pozwoli na zdobycie większej liczby użytkowników oraz zwiększenie swojego doświadczenia w pracy nad projektem.

Profil uczestników

Szkolenie iOS dla początkujących jest odpowiednie dla początkujących programistów, web developerów, projektantów UX/UI oraz inżynierów i naukowców, którzy chcą rozpocząć swoją przygodę z programowaniem na urządzenia Apple. Jest skierowane dla osób bez lub z niewielkim doświadczeniem w programowaniu.

Przygotowanie uczestników

- Posiadanie podstawowej wiedzy z zakresu programowania
- Zapoznanie się z podstawami języka Swift, programowania obiektowego i podstawowymi pojęciami programowania na urządzenia Apple przed rozpoczęciem szkolenia
- Dostęp do komputera z systemem macOS i zainstalowanym środowiskiem programistycznym Xcode.
- Podstawowa znajomość języka angielskiego

Szczegółowy program szkolenia

Wprowadzenie do programowania iOS: historia, narzędzia i środowisko pracy

Tworzenie interfejsu użytkownika w Xcode: Storyboards, kontrolki, Auto Layout

Wprowadzenie do języka Swift: zmienne, stałe, funkcje, pętle i warunki

Pierwsza aplikacja iOS: tworzenie prostego kalkulatora

Obsługa danych: tabelki, bazy danych i pliki

Obsługa zdarzeń: interakcje z użytkownikiem, gesty

Komunikacja z siecią: pobieranie danych z internetu, obsługa REST API

Budowanie i debugowanie aplikacji iOS: uruchamianie na emulatorze i urządzeniu, znajdowanie i naprawianie błędów

Zaawansowane techniki: animacje, grafika, multimedia

Praca z frameworkami: MapKit, CoreLocation, AVFoundation

Testowanie aplikacji iOS: automatyczne testy jednostkowe, testy integracyjne, testy akceptacyjne

Przygotowanie aplikacji do publikacji: rejestracja w App Store, przygotowanie grafik i opisów, testowanie przed publikacją

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

- Szkolenie - *iOS dla średniozaawansowanych*