



Créer son application iOS avec Swift

33 leçons

Durée estimée : 04h49

Référence : BFEP-465

- Créer son application iOS avec Swift
- Xcode
- Playground
- Instruments
- Introduction
- Variables
- Les constantes
- Conditions et boucles
- Les optionnels
- Déballer un optionnel
- Classes, propriétés
- Classes : Héritage et Visibilité
- Methodes
- Création du projet Xcode
- Images et ressources
- Vues avec UIView
- Contrôleurs de vues avec UIViewController
- Les généralités
- Créer des outlets
- Créer des actions
- Comprendre Auto-Layout
- Navigation avec UINavigationController
- Types de vues
- UITableView : Comprendre les principes
- UITableView : Cellules et recyclage
- UITableView : Préparer la source de données
- UITableView : Préparer la partie graphique
- UITableView : Mettre à jour le code dans le contrôleur
- Prendre une photo
- Configurer la vue de détail



Créer son application iOS avec Swift

33 leçons

Durée : 04h49

Référence : BFEP-465

- Changer le nom de l'image
- Compte développeur
- Publication sur l'AppStore avec iTunes Connect
- Quiz