

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – TREINAMENTO AVANÇADO EM IOS

1. Interfaces gráficas avançadas

Objetivo: Conhecer e dominar nos modelos e ferramentas que permitem a criação de interfaces gráficas avançadas, seguindo os padrões de usabilidade recomendados pela Apple.

- Custom Appearance: Ser capaz de explorar os recursos de custom appearance para padronização e customização de interfaces com usuário.
- Storyboards: Ser capaz de criar fluxos de tela, especificando as interfaces da sua aplicação e as transições entre elas visualmente.
- Human Interface Guidelines (HIG): Entender os padrões de usabilidade e interface com o usuário recomendados pela Apple.

2. Gerenciamento e persistência avançada de dados

- Sistema de arquivos
- Banco de dados relacionais embarcados com SQLite
- CoreData
- Xml (NSXMLParser e outras libs)

3. Integração com twitter

Objetivo: Explorar a API de integração com o twitter introduzida pelo iOS5.

4. Sistema de notificações locais e remotas (Push notification)

Objetivo: Ser capaz de criar notificações locais para agendamento de alertas.

Entender o funcionamento do sistema APNS (Apple Push Notification Service) e implementação de um servidor de notificações para testes.

5. iCloud

Objetivo: Conhecer a API de integração com iCloud para armazenamento de informações nas nuvens, tais como preferências do usuário, dados dos aplicativos, documentos, etc.

6. Redes e conectividade

Objetivo: Ser capaz de se comunicar com serviços web, enviando e recebendo dados através de requisições http



- NSURL
- NSURLConnection
- NSURLRequest
- NSAuthenticationChallenge

7. Processamento assíncrono e paralelo

Objetivo: Entender os diferentes recursos disponíveis para implementação de processamentos assíncronos.

Criar aplicações com suporte à execução em background

- Threads,
- Loops de execução
- Operações assíncronas, Timers e Fila de Operações
- Backgrounds tasks
- Grand Central Dispatch (GCD)

8. CoreLocation e MapKit (posicionamento por triangulação e GPS)

Objetivo: Ser capaz de coletar dados sobre a localização atual (exata ou aproximada) do dispositivo

Ser capaz de utilizar o MapKit para exibir mapas e informações geográficas contextuais.

Ser capaz de utilizar a Api de GeoCoding para tratamento de informações de localizações

9. iAds

Objetivo: Entender o sistema de publicidade da Apple e como integrá-lo ao seu aplicativo.

10. Noções de GameKit (comunicação via Bluetooth/Wifi)

Objetivo: Entender como enviar e receber dados para dispositivos conectados em uma mesma rede local (wifi) ou através de bluetooth

11. In App Purchase

Objetivo: Ser capaz de disponibilizar itens virtuais para venda dentro do seu próprio aplicativo.



12. Versionamento de código fonte

Objetivo: Gerenciar o código fonte através de um repositório Git criado localmente pelo XCode e integrar a IDE a repositórios de versionamento remotos (CVS, Subversion, Git)

Ser capaz de utilizar os recursos de versionamento embutidos no XCode