

Especializado Desenvolvimento de Aplicações para iPhone/iPad

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Live Training
- **Data:** 12 Jan. 2021 a 06 Mar. 2021
- **Preço:** 1575€
- **Horário:** Pós-laboral e Sábados - 3ª e 5ª das 18h30 às 21h30 + Sábados das 10h00 às 13h00 e das 14h00 às 17h00
- **Nível:** Intermédio
- **Duração:** 87 horas

Os dispositivos móveis da Apple - iPhone e iPad - são referências do mercado dos Smartphones e vieram redefinir o papel destes equipamentos no dia-a-dia das pessoas. Um profissional qualificado para conceber, planear e executar um projeto de desenvolvimento de uma aplicação em IOS - para iPhone e/ou iPad -, torna-se, assim, num recurso bastante valorizado no mercado de trabalho actual, onde o número destes profissionais continua insuficiente para a procura existente.

Destinatários

Programadores interessados em adquirir e/ou aprofundar conhecimentos de desenvolvimento de aplicações para iPhone e iPad.

Pré-requisitos

Frequência do curso [ANSI-C](#), ou conhecimentos e experiência de programação em C.

Objectivos

Dotar os participantes de conhecimentos e competências necessárias para o desenvolvimento de aplicações para iOS (iPhone e iPad), recorrendo a programação em Objective-C.

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

Programação em Objective-C

- XCode
- Introdução ao Objective-C
- Foundation Library
- Objective-C 2.0
- Tópicos avançados
- Objective-C Runtime
- Serialização

Desenvolvimento para IOS

- Interface Builder
- Criação de aplicações
- Padrões de desenho
- UIKit
- Eventos de interação
- Gráficos e animação
- Graphics e Core Animation
- Persistência de dados
- Mapas e Localização
- Monitorização de performance
- Distribuição
- Dependency Manager (cocoapods)
- Consumir um serviço Restful

Workshop Swift

- O papel do Swift no desenvolvimento iOS
- O Core da Linguagem Swift
- Constantes e variáveis
- Tuples
- Opcionais
- Operadores e ciclos
- Tipos de coleções
- Operadores
- Estruturas, Classes e Enumerados
- “Funções e Closures”
- Swift Playground

- Comunicação com as bibliotecas de Objective-C

Projeto