

Programmation iOS 6 pour iPhone et iPad: Conception et publication d'applications iPhone et iPad

- Author : Thomas Sarlandie
- Publisher : Eyrolles, 2013
- pages : 352 pages
- N° Class : 621/1013



Concevoir une application native iOS6 et la publier avec succès sur l'Apple Store exige un savoir-faire en ergonomie mobile et la maîtrise de l'ensemble des contraintes spécifiques à la plate-forme iOS 6.

Cet ouvrage pour iOS B aborde le développement d'applications iPhone, iPad et iPod Touch dans tous ces aspects, depuis l'inscription chez Apple et l'achat de licence du SDK à la distribution sur l'AppStore... sans oublier les bonnes pratiques de conception et les design patterns d'interface.

Une référence pour réussir ses applications iPhone et iPad professionnelles sous iOS 6

De la conception de l'application - encadrée par de strictes règles d'ergonomie - jusqu'à son déploiement, cet ouvrage détaille les bonnes pratiques garantissant la qualité de vos développements sous iOS 6 : gestion de projet et architecture MVC, ergonomie mobile et design patterns d'interface. Les fondamentaux du développement iOS sont détaillés, de l'Objective-C et sa gestion spécifique de la mémoire avec l'ARC (Automatic Reference Counting) aux contrôleurs de vue, en passant par la mise en place des storyboards, des vues, des listes TableViews etc.

L'ouvrage traite en profondeur d'aspects fondamentaux tels que l'accès aux services web (JSON, XML), la gestion de flux audio et vidéo, la persistance avec le framework CoreData et l'utilisation du service de notifications Apple APNS. Il fournit de précieux conseils pour publier sur l'App Store et y gagner en notoriété.