

Programmation iPhone OS 3: Conception, ergonomie, développement et publication

- Author : Thomas Sarlandie
- Publisher : Eyrolles, 2011
- pages : 250 pages
- N° Class : 621/49



La réussite d'une application iPhone repose sur sa conception et sa réalisation : elle exige un savoir-faire en ergonomie mobile et la maîtrise de l'ensemble des contraintes spécifiques à la plate-forme.

La référence du développeur iPhone professionnel : de la conception à la publication sur l'App Store

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 iPhone : gestion de projet et architecture MVC, ergonomie mobile et design patterns d'interface. Les fondamentaux du développement iPhone sont détaillés, de l'Objective-C et sa gestion spécifique de la mémoire aux contrôleurs de vue, en passant par la mise en place des vues et des TableView.

Écrit par le directeur technique de l'une des premières agences spécialisées dans le développement sur plate-forme mobile et iPhone, l'ouvrage traite en profondeur d'aspects avancés tels que l'accès aux services web iJSON, XMLI, la gestion de flux audio et vidéo, la persistance avec le framework CoreData et l'utilisation du service de notifications Apple. Enfin, il fournit de précieux conseils pour publier sur l'App Store et y gagner en notoriété.

Couvre les nouveautés de la version 3 de l'iPhone OS. A qui s'adresse cet ouvrage ?

- Aux professionnels de la conception web et mobile qui souhaitent être présents sur le marché des services portés sur iPhone ;
- A tous les particuliers et fans d'iPhone qui souhaitent concevoir, publier ou vendre une application sur l'App Store.