

Formation Swift, le langage

Objectifs de la formation Swift

Swift est le nouveau langage de programmation innovant proposé par Apple pour remplacer progressivement Objective C. Il a été conçu pour être accessible au plus grand nombre des développeurs avec une dimension à la fois ludique et professionnelle. Sa syntaxe concise et expressive le rend facile à lire et à maintenir. Les performances du langage Swift sont supérieures à celle d'Objective-C mais les deux langages peuvent tout à fait cohabiter au sein d'un projet Xcode pour vos applications Cocoa et Cocoa Touch. Cette formation Swift vous permettra bien sur de maîtriser la syntaxe du langage (variables, opérateurs, structures de contrôles, etc.), mais aussi sa philosophie, les particularités de l'environnement Xcode pour Swift. Les spécificités de Swift et notamment les différences avec Objective-C seront également abordées.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation Swift s'adresse aux développeurs, chefs de projet ou toute personne désirant s'approprier la philosophie de Swift.

Prérequis :

Pour suivre ce cours Langage Swift, il est demandé de bien connaître au moins un langage de programmation orienté objet.

Contenu du cours Swift

Xcode

Xcode est l'IDE (Integrated Development Environment) officiel d'Apple, pour élaborer des applications iOS ou macOS

Prise en main de l'outil (projet, documentation, debug, etc.)

Premier Aperçu de Swift

Swift reprend le meilleur du C et d'Objective-C en laissant de côté les contraintes respectives de ces langages

Le rôle de Swift

Les motivations qui ont poussé Apple à le développer

Les problématiques que doit résoudre Swift

Les nouveautés de Swift

Constantes et Variables

Le nouveau langage d'Apple propose une approche originale des variables

Apprendre comment Swift gère différents types de valeurs

Gestion des optionnels et des génériques

Utilisation des variables

Opérateurs avec Swift

Swift est doté de la majorité des opérateurs classiques présents dans d'autres langages

Nous en ferons le tour et découvrirons également d'autres spécificités de Swift

Chaînes de caractères avec Swift

Le remplaçant d'Objective C offre une gestion moderne et performante des caractères et des chaînes

Nous aborderons les différentes manières de les manipuler (et notamment les changements d'API et simplifications introduites par Swift à ce niveau).

Collections



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Swift fournit 3 principaux types de collections, les tableaux, les dictionnaires, et les ensembles
Nous verrons comment les employer pour gérer des ensembles de données

Contrôle de l'exécution

Le langage Swift fournit les mécanismes standard de contrôle de flux, similaires à ceux présents en C, mais comprend aussi des dispositifs supplémentaires pour assurer l'exécution des différentes branches de votre code

Les Fonctions en Swift

Les fonctions sont des morceaux de code autonomes qui effectuent des tâches spécifiques
Nous regarderons leur mise en œuvre dans Swift ainsi qu'une caractéristique nommée "tuple" qui permet à une fonction de retourner plusieurs valeurs

Clôtures (closures)

Les clôtures (ou fermetures) sont le pendant Objective-C des "Blocks". Ce sont des blocs de code autonomes qui peuvent être passés en argument dans l'appel de fonction ou de méthodes
Nous révélerons leur potentiel

Classes et Structs

Les classes constituent le cœur des API Apple pour le développement iOS et macOS
Vous étudierez ce qu'est une classe et comment les concevoir. Nous verrons aussi le principe d'héritage qui permet de les affiner en les hiérarchisant. Swift fait également beaucoup usages des structures (qui sont beaucoup plus évoluées que celles du C).

Méthodes

Les méthodes sont des fonctions associées à une classe ou à un type particulier
Nous montrerons comment les définir et les exploiter

Gestion de la mémoire



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Apple a nettement simplifié les opérations de gestion de mémoire dans nos applications. Il reste cependant utile de comprendre comment cela fonctionne

Nous examinerons les natures de références et les principes de comptage et jetterons un d'œil à ARC (Automatic Reference Counting), qui est LE système automatique de gestion mémoire d'Apple

Le debugger visuel de mémoire

Playground (terrain de jeu)

Les "terrains de jeu" (playgrounds) rendent la rédaction des programmes Swift facile et fructueuse

Tapez une expression et le résultat apparaît dans l'instant

Voyons comment profiter des terrains de jeu pour expérimenter avec des morceaux de code Swift

Synergie avec Objective-C

Vous pouvez enrichir avec du code Swift d'anciens projets en préservant le code Objective-C.

Nous étudierons certaines des techniques utilisables pour entremêler Objective-C et Swift dans un même projet.

Travaux Pratiques

De nombreux travaux pratiques sont proposés permettant une prise en main du langage et de sa programmation de façon concrète. Ils sont réalisés en Swift.