

LE PROGRAMMEUR

Développez des applications originales pour iPhone et iPod Touch

Revendez vos créations sur iTunes App Store

Jean-Marc Delprato

PEARSON


Table des matières

Préface	1	La filiation entre l'iPhone et Mac OS X	32
Organisation de cet ouvrage.....	2	Une première approche de Cocoa	34
Prérequis.....	4	Le langage de programmation	
Conventions typographiques	5	Objective-C	35
Remerciements.....	5	Les couches technologiques de l'iPhone	
À propos de l'auteur	6	OS et l'intégration de Cocoa Touch.....	37
		Les spécificités et les limites de l'iPhone.....	39
		En route vers Xcode	43
Chapitre 1. Le SDK de l'iPhone et de l'iPod		Chapitre 3. À la découverte du SDK de	
Touch	7	l'iPhone	45
Les éléments à réunir	8	Créer votre premier projet pour iPhone	46
Installer le SDK.....	13	Maîtriser Xcode	46
Avant d'aller plus loin : préparer votre projet	17	Structure générale de tous les projets pour	
Établir un cahier des charges sommaire.....	18	iPhone	49
Les types d'applications de l'iPhone : faites		Maîtriser Interface Builder	52
jaillir toutes sortes d'idées !	19	Ajouter des objets avec Interface Builder.....	54
Les bonnes idées d'applications et les projets		Les objets de la bibliothèque d'Interface	
à éviter.....	23	Builder.....	58
Concevoir et designer son application sur		Tester et déboguer votre premier projet	62
papier	24	Compiler votre projet	63
		Ajouter l'icône de votre application	66
Chapitre 2. Vue d'ensemble du développement		Pour aller plus loin : importer des projets	
pour iPhone	29	officiels d'Apple	68
Les outils à votre disposition.....	30	En route vers le dialogue avec l'utilisateur	72
À la découverte de Cocoa Touch et de			
l'Objective-C	32		

Chapitre 4. Interactions avec vos applications...	75	Interagir avec des réglettes, des alertes, des contrôles segmentés et des sous-vues	173
Le schéma Modèle-Vue-Contrôleur	78	Ajouter une réglette	173
Développer la vue et associer des actions aux contrôles	80	Afficher une alerte à l'utilisateur	177
Le concept d'outlets et d'actions	81	Ajouter un contrôle segmenté et une sous-vue	179
Associer les outlets et les actions au projet	84	Intégrer une roulette à l'application	184
Dessiner l'interface et associer des méthodes aux objets	91	Les roulettes de temps	185
Les événements associés à l'iPhone	96	Intégrer une roulette personnalisée	190
Les accesseurs et les mutateurs	98	Définir des éléments dépendants dans une liste de propriétés	199
La logique interne de l'Objective-C	98	Pour aller plus loin	206
Les propriétés en Objective-C	98	Chapitre 7. Lire et écrire des données	207
Le délégué de l'application	99	Lire des données	209
Finaliser notre projet de quiz	101	Créer une liste simple à partir de contenu externe	209
Pour aller plus loin	106	Mettre en forme les cellules	215
Chapitre 5. Les vues de votre application	107	Réagir au contact de l'utilisateur	221
Hiérarchiser les vues de votre application	109	Créer un lecteur de flux RSS	223
Choisir un système de navigation	111	Enregistrer des données	231
Organiser une application multivues	116	Sauvegarder les Préférences Système	232
La navigation par onglets	116	Écrire un fichier	237
La navigation par boutons	121	Pour aller plus loin	244
Modifier l'animation de transition	127	Chapitre 8. Le multimédia	245
MultiConvertisseur, une application multivues composée d'actions et d'outlets	131	Les images et les photographies	248
Le design des vues de votre application	143	Afficher des images	248
Les tendances du design d'applications	144	Adapter les dimensions de la vue d'image	253
Du papier à Photoshop : la refonte de MultiConvertisseur	147	Charger une image depuis une source externe	258
Pour aller plus loin	150	Charger des images et des PDF avec la classe UIImageView	261
Chapitre 6. Les contrôles spécifiques	153	Charger la photothèque de l'utilisateur	264
Interagir avec des contrôles spécifiques : la création d'un utilitaire	154	L'audio et la vidéo	275
Le modèle Utility Application	154	Déclencher un son	275
Le cahier des charges et l'ébauche préliminaire	158	Lire une vidéo	280
La logique interne des contrôleurs	160	Le dessin et les animations	282
L'habillage de l'interface et la liaison des outlets et actions	169	Pour aller plus loin	286

Chapitre 9. Réagir aux gestes de l'utilisateur ..	287
Gérer la rotation de l'affichage.....	289
Contrôler la manipulation de l'écran.....	297
Déplacer un élément du bout des doigts	300
Gérer la navigation à partir de gestes.....	304
Interagir avec l'accéléromètre de l'iPhone	311
Pour aller plus loin.....	316
Chapitre 10. Publication et marketing	317
Adhérer au programme de développeur iPhone	318
Déployer une application iPhone.....	322
Créer un certificat de développeur.....	322
Associer des iPhones enregistrés	324
Créer un identifiant d'application.....	325
Créer un profil de provisionnement	326
Tester une application sur votre iPhone	327
Soumettre votre application à Apple	328
Populariser votre application.....	335
Pour aller plus loin.....	341
Index.....	343