**1. Quels sont les deux acteurs principaux sur le marché du mobile ?**

Les deux acteurs principaux sont Android (Google) et IOS (Apple).

**2. Quelles sont les deux grandes façons de développer des applications mobiles ?**

Les deux grandes façons de développer sont de développement d’applications cross-plateforme ou le développement d’applications natives.

**3. Donnez un avantage à utiliser une solution cross-plateformes et un avantage à utiliser du code natif ?**

Les solutions cross-plateformes permet d’avoir de développer une seule fois pour plusieurs plateformes et donc un gain de temps.

Les solutions avec du code natif permet de gagner en performances.

**4. Sur quel système se base les systèmes d'exploitation Apple et explique la présence du préfixe NS dans les noms de classes du SDK ?**

Il s'agit de NeXTStep

**5. Quel est le nom de l'IDE fourni par Apple pour le développement d'applications iOS ?**

Xcode

**6. Quelles sont les deux grandes façons de designer l'interface des applications iOS ?**

On peut designer l’interface d’une applications iOS en utilisant le storyboard ou alors en utilisant SwiftUI

**7. Citez un avantage pour chaque.**

Le storyboard permet d’avoir de voir le contenu visuel sur plusieurs terminaux

SwiftUI permet de pouvoir partager des composants.

**8. Qu'est ce que la safe-area présente dans les storyboards ?**

Le safe-area est la zone dans laquelle des éléments peuvent être placés en étant toujours visibles.

**9. Expliquez la différence entre les attributs bounds et frame d'une vue.**

Bounds contient les coordonnées par rapport à la vue elle-même alors que frame contient les coordonnées par rapport à l’origine de la vue parente

**10. Comment s'appellent les classes permettant de reconnaître certains gestes courants sur terminaux mobiles (swipe, pincement, rotation, etc.) ?**

Ce sont les classes UIGestureRecognizer. Pour un swipe, on aura UISwipeRecognizer.

**11. Donnez deux exemples de propriétés qu'il est possible d'animer.**

Deux propriétés possibles d’être animer sont alpha et frame.

**12. Donnez une différence majeure entre les classes et les structures en Swift.**

Les structures ne possèdent pas d’héritages par rapport à une classe.

**13. Donnez le nom de deux contrôleurs permettant d'afficher des données facilement.**

Pour afficher des données, il est possible d’utiliser les classes UITableViewController et UICollectionViewController.

**14. Quelle classe pouvez-vous utiliser si vous souhaitez stocker des valeurs simples, pour les préférences de l'utilisateur par exemple ?**

On peut utiliser la classe UserDefaults

**15. Quelle solution pouvez-vous utiliser pour stocker des données de manière distante ?**

Il est possible de stocker des données de manière distante en utilisant iCloud ou alors en utilisant un webservice.

**16. Si vous souhaitez accéder à votre machine de développement depuis un appareil branché, de quelle forme sera l'adresse utilisée pour référencer votre machine ? (2 points)**

L’adresse utilisée sera l’adresse de la machine sur le réseau local (192.168)

**17. Donnez le nom de l'élément regroupant les ressources graphiques au sein d'un projet Xcode.**

Les ressources graphiques au sein d’un projet Xcode sont stockées dans assets catalog

**18. Quelles étapes sont nécessaires pour permettre à votre application d’accéder à une adresse locale ? (2 points)**