



Around 42

Introduction iOS

Team pedago pedago@staff.42.fr

*Résumé: Acest document dorește să fie un manual de instrucțiuni despre modul de
introducere în iOS
[AlexisBarreyat](#) et [Mickaël Garcin](#)*

Table des matières

I	Instructiuni	2
II	Procedura de predare	3
III	Préambule	4
IV	Exercitiul 00 : Crearea proiectului	5
V	Exercitiul 01 : Launch Screen	6
VI	Exercitiul 02 : Custom icon	7
VII	Exercitiul 03 : Liste	8
VIII	Exercitiul 04 : Crearea hartii	10
IX	Exercice 05 : Pauza	11
X	Exercice 06 : Afisarea satelitelui	13
XI	Exercice 07 : Segmented Control Bar	14
XII	Exercice 08 : Geolocalizarea	16
XIII	Exercice 09 : Lista de link-uri	18
XIV	Exercice 10 : Bonus	20

Chapitre I

Instructiuni

- Doar aceasta pagina va servi ca referinta : nu va luati dupa speculatiile auzite pe coridor.
- Trebuie sa urmati procedura de predare pentru toate exercitiile voastre.
- Exerciitiile voastre vor fi corectate de catre colegi.
- Aveti o intrebare? Intrebati-l pe colegul din dreapta. Daca nu stie, incercati cu colegul din stanga.
- Manualul vostru de referinta se cheama **Google**.

Chapitre II

Procedura de predare

- Ceea ce predati : loginulvostru.zip care sa contina toate dosarele proiectului vostru xcode.
- Scopul acestui rush este de a realiza o aplicatie pentru Iphone care sa contina :
 - Un ecran de incarcare
 - O lista de locatii definite
 - O harta unde sa fie prezente elementele din lista
- Imaginile si culorile nu sunt impuse

Chapitre III

Préambule

Enigma /e.nigm/ féminin

Etimologie : din latinul aenigma.

Joc care provoaca modul de gandire al interlocutorului


care trebuie sa raspunda la o intrebare cu sens ascuns in loc sa se ocupe de sarcini mai importante precum un rush.

Dar care poate sa fie de mare ajutor pentru viitor.



Chapitre IV

Exercitiul 00 : Crearea proiectului

	Exercice : 00
Crearea proiectului	
Dossier de rendu : <i>ex00/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	


- Incepeti prin a crea proiectul in xcode.
- Alegeti Tabbed Application.
- Selectati optiunile "Swift" si "iPhone".
- Testati ca toate sa functioneze, lansand proiectul in simulator.
- Proiectul vostru trebuie sa functioneze cel putin pe un iPhone 6



Tabbed Application permite inceperea cu un model existent cu mai multe view-uri.

Chapitre V

Exercitiul 01 : Launch Screen

	Exercice : 01
Launch Screen	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	


- Vom incepe cu incarcarea aplicatiei voastre.
- Trebuie sa personalizati ecranul de incarcare astfel incat sa afiseze :
 - Un text personalizat care sa nu contina doar numele proiectului vostru.
 - O imagine.
- Verificati in simulator ca totul functioneaza.



Folositi auto-size, auto-layout si constrangerile.

Chapitre VI

Exercitiul 02 : Custom icon


	Exercice : 02
	Custom icon
	Dossier de rendu : <i>ex02/</i>
	Fichiers à rendre :
	Fonctions Autorisées :
	Remarques : n/a

- Creati un nou view in storyboard.
- Trebuie sa personalizati acest view, ca icoana acestuia sa nu fie una predefinita. (spre exemplu utilizati icon-ul primit odata cu subiectul).



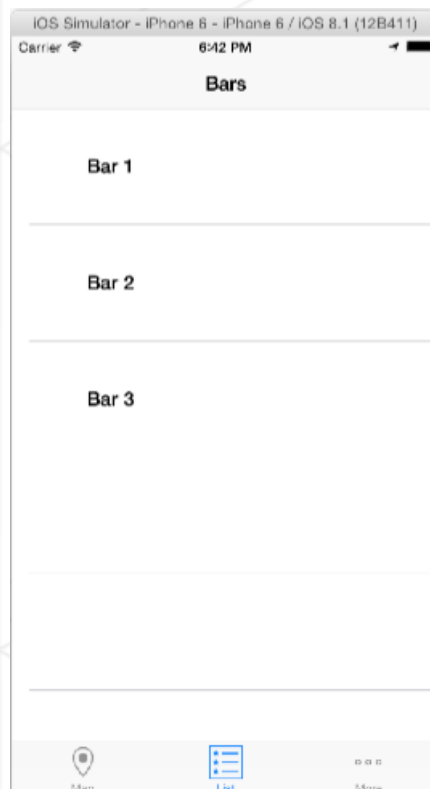
Chapitre VII

Exercitiul 03 : Liste

	Exercice : 03
Liste	
Dossier de rendu : <i>ex03/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

Aici vom afisa o lista de locatii pe care voi sa o utilizati mai apoi pe o harta. Alegeti locuri precise inainte sa va personalizati aplicatia.

- Utilizati un view existent in storyboard pentru a va afisa TableView-ul.
- Adaugati-i mai multe elemente alese de voi.



Pentru a face acest lucru trebuie sa urmati mai multe etape :

- Declarati UITableView in controller-ul din view-ul vostru.
- Adaugati protocoalele necesare clasei in declaratia sa.
- Declarati mai multe metode care folosesc la impartirea tabloului in sectiuni. Dati un index de celula, iar apoi selectati-l.


Bravo! A fost simplu, nu?



Daca nu ati putut face chiar tot, gasiti tot timpul ajutor [aici](#), si [aici](#), chiar si [aici](#), dar nicidecum [ici](#)

Chapitre VIII

Exercitiul 04 : Crearea hartii


	Exercice : 04
Crearea hartii	
Dossier de rendu : <i>ex04/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

- Intr-un view secundar importati Mapkit-ul in controller-ul view-ului vostru.
- Adaugati o harta.



Chapitre IX

Exercice 05 : Pauza

	Exercice : 05
Pauza	
Dossier de rendu : <i>ex05/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

O autostereograma este o stereograma constituita dintr-o singura imagine care da impresia unei scene in trei dimensiuni pornind de la o imagine in doua dimensiuni

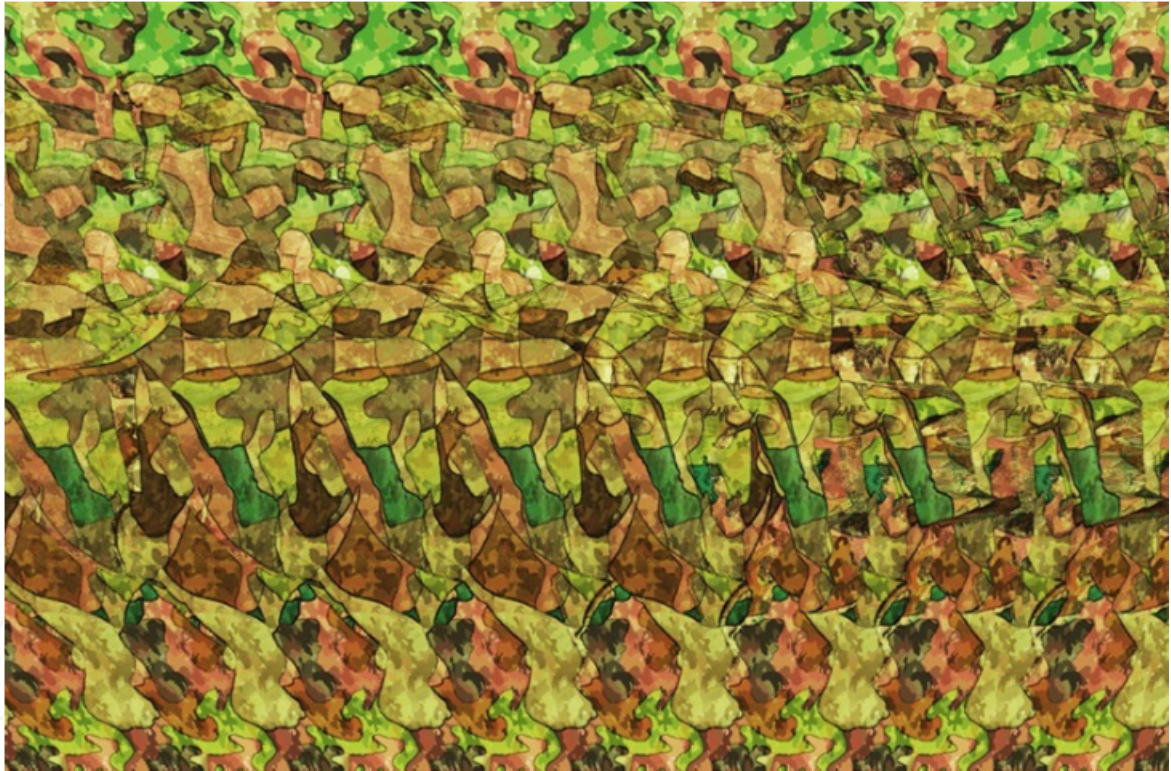
Inainte de a percepe formele in 3D, datorita autostereogramelor, creierul trebuie sa faca un efort ocular de convergenta si de adaptare la un punct disociat de acomodare

Fata de stereogramele clasice, autostereogramele pot fi vazute fara stereoscop

Un stereoscop prezinta doua imagini in 2D a unui obiect vazut dintr-un punct putin diferit astfel incat creierul are o viziune 3D asupra acestui obiect.

In cazul autostereogramei creierul primeste doua figuri in 2D pentru fiecare ochi, dar nu reuseste sa le potriveasca corect


Asambleaza figurile intr-un obiect virtual din cauza unghiurilor proaste de alternanta si obiectul virtual nu este consecvent, nu pe acelasi plan cu imaginea autostereogramei.



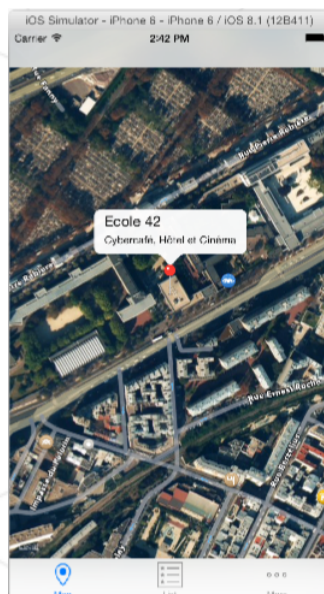
- Apropiati-va de ecranul vostru si gasiti-va un punct fix care sa situeaza in spatele ecranului.
- Indepartati-va incet, fara sa va schimbati tinta.
- Ar trebui sa vedeti o scena in 3D, printre care si un animal.
- Tineti minte acest animal.

Chapitre X

Exercice 06 : Afisarea satelitului


	Exercice : 06
Affichage Satellite	
Dossier de rendu : <i>ex06/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

- Acum, afisati harta in mod "Hybrid" sau "Satellite" (mai degraba decat in modul "Standard").
- Afisati un pin pe Academy+Plus.
- Modificati scara de afisare ca sa vedeti drumul catre sediu.
- Adaugati un titlu si un subtitlu



Chapitre XI

Exercice 07 : Segmented Control Bar

	Exercice : 07
Segmented Control Bar	
Dossier de rendu : <i>ex07/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

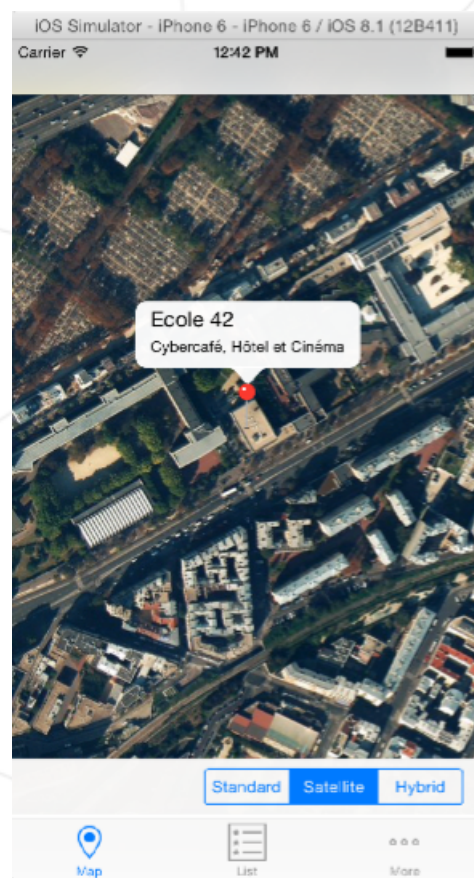
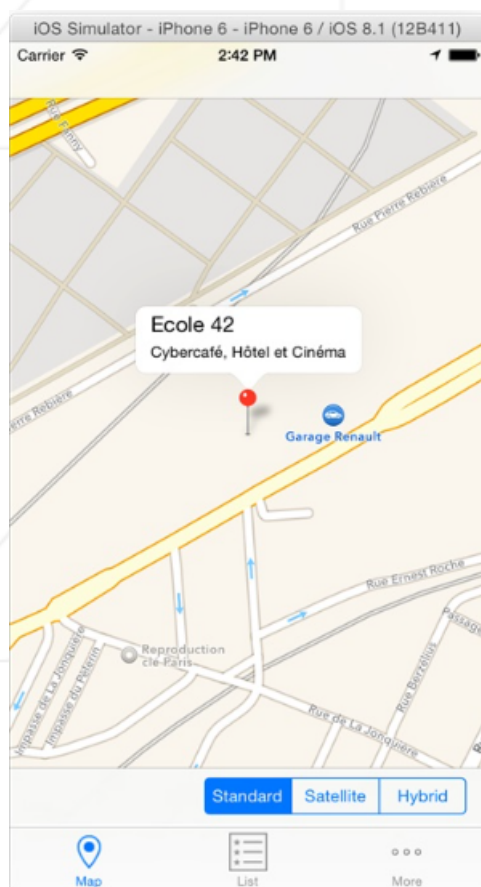
Acum ca ati reusit sa afisati harta cum va doriti, puteti sa adaugati butoane care sa va permita sa selectati view-ul preferat :

- un buton pentru fiecare mod de afisare al hartii.
- butoanele sa fie functionale.




Cautati Segmented Control Bar, dupa cum este indicat si in titlul exercitiului vostru.

Rezultatul ar trebui sa semene cu unul dintre acestea :



Chapitre XII

Exercice 08 : Geolocalizarea

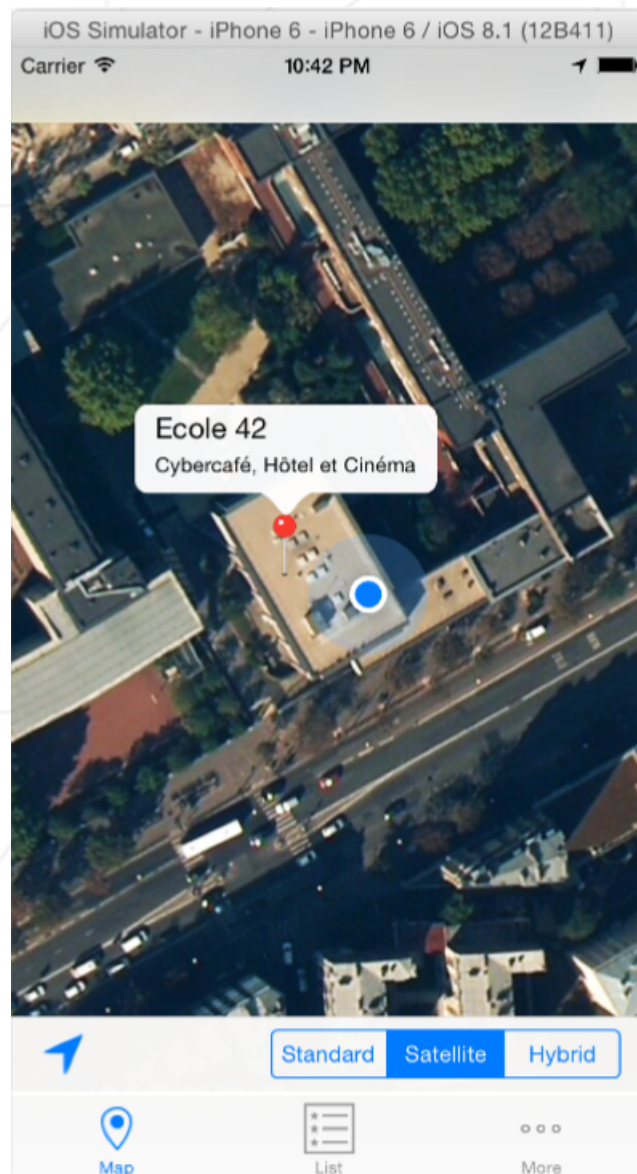
	Exercice : 08
	Geolocalizarea
	Dossier de rendu : <i>ex08/</i>
	Fichiers à rendre :
	Fonctions Autorisées :
	Remarques : n/a

Acum ca harta voastra este functionala, ar fi bine sa puteti avea un buton pentru geolocalizare. Asadar trebuie sa realizati :

- Un superb buton activ de geolocalizare care trebuie sa va recentreze harta pe locatia in care va aflati.
- Reglati scara de afisare pentru a da zoom pe pozitia actuala.




Bineinteles, localizarea va fi virtuala si nu reala pentru acest test.



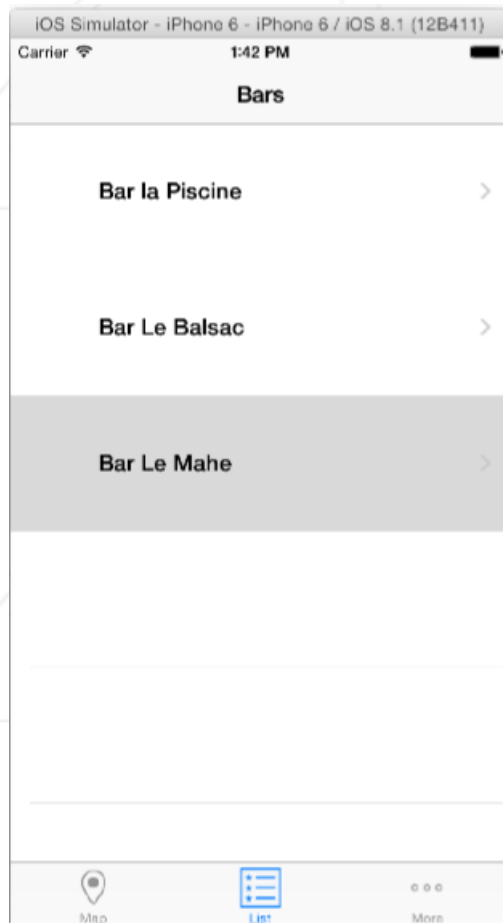
Chapitre XIII

Exercice 09 : Lista de link-uri

	Exercice : 09
Link List	
Dossier de rendu : <i>ex09/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

Acum trebuie sa faceti lista voastra functionala folosind variabile intre cele doua view-uri :


- Toate link-urile din lista voastra trebuie sa fie de asemenea pe harta voastra. (care vor prelua datele din lista voastra)
- Un click pe locatiile din lista voastra trebuie sa va trimita pe un nou view detaliat care prezinta o harta doar cu locatia elementului si de asemenea si cu informatiile legate de acesta.



Dublarea datelor este interzisa. Datele nu trebuie sa fie declarate decat o singura data. Astfel toate view-urile sunt afectate in momentul in care sunt modificate.

Chapitre XIV

Exercice 10 : Bonus

	Exercice : 10
Bonus	
Dossier de rendu : <i>ex10/</i>	
Fichiers à rendre :	
Fonctions Autorisées :	
Remarques : n/a	

Bonusurile nu sunt obligatorii. Puteti sa includeti printre altele :

- O pagina pentru setari. (cu diferite setari reale)
- O interfata intuitiva si aspectuoasa.
- Pinuri de diferite culori in functie de locuri (sau tipuri de locuri).
- Descrieri avansate cu imagini.
- Sa includeti animalul gasit in PAUZA.
- Iconite personalizate pentru butoanele voastre.
- Sa adaugati undeva in aplicatie raspunsul la enigma.