



L'idée du **Qr code** est venu lors d'un précédent voyage où je souhaitais échanger mes coordonnées avec des rencontres d'opportunités. Malheureusement, en l'absence de papier ou de crayon devenu introuvable sur le moment ou encore dans l'impossibilité de retrouver cesdits papiers, j'ai à mes dépends été dans l'incapacité de les recontacter.



Avec le Qr code, il ne m'arrivera plus ce genre d'étourderie, vous remplissez tout ou parti des champs proposés et vous obtiendrez une concaténation de ceux-ci qui prendra la forme d'un Qr code () .

Vous pourrez à loisirs **l'imprimer**, sous réserve qu'une imprimante compatible « **AirPrint** » soit dans votre entourage, **l'envoyer par email ou par sms** au possesseur du numéro de téléphone ou de l'adresse email (un appel du pied à Instagrid et à OpenQuizz), ou encore conserver les informations en enregistrant les saisies sur votre téléphone par l'intermédiaire du « **Core Data** », un petit clin d'oeil au projet 10.

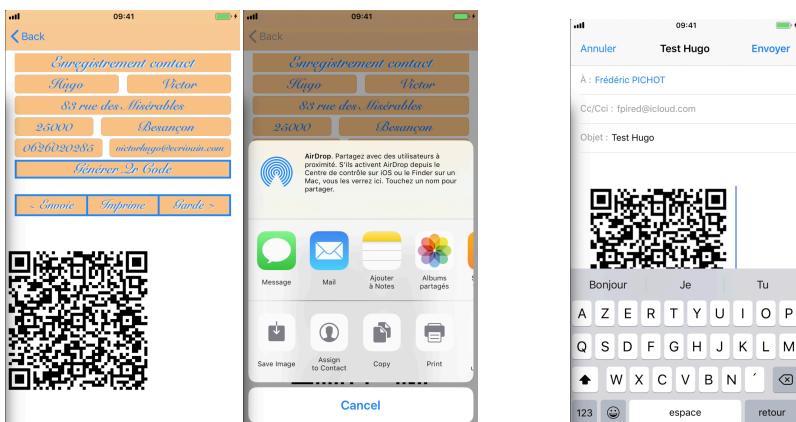
Ces manipulations se font de différentes manières, soit en actionnant les boutons respectifs, qui s'animent confirmant ainsi l'action, soit en déplaçant le Qr Code.

Si vous le glissez vers la droite, vous enregistrez les éléments précédemment entrez dans la base de données et vers la gauche vous l'envoyez par le moyen de votre choix.

Seule l'impression reste attachée au bouton.

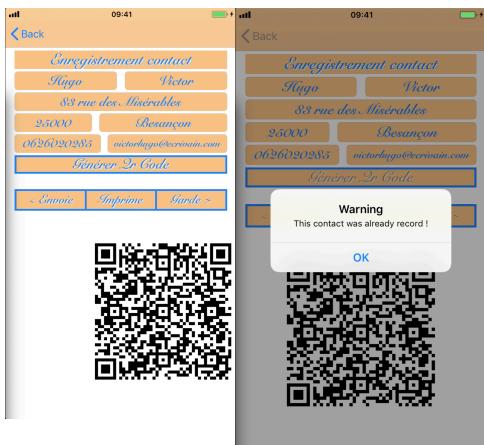
## Exemple avec panGesture :

### Envoyer du QRCode

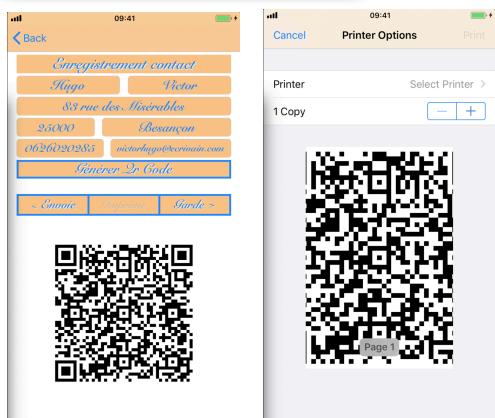


### Sauvegarde dans la base de données

Dans l'exemple ci-dessous une alerte signale que le contact a déjà été enregistré.



### Usage d'AirPrint



## Liste des contacts

La liste des contacts s'est imposée d'elle même, que serait la sauvegarde d'informations importantes sans moyen de les visualiser. J'ai donc tout naturellement pensé à une « **tableView** » option déjà présente dans « Reciplease ».



## Tests de l'application

Les touches « commande + u » ont lancé tous les tests en même temps, ils ont tous réussi. **L'application n'a pas d'alarme**. J'ai aussi fait parcours mon code par **SwifLine** qui m'a permis de supprimer toutes les lignes inutiles.

A screenshot of Xcode showing a terminal window with test results. A large green checkmark icon is displayed. The text in the terminal includes:

```
let request: NSFetchedResultsController<Contact> = Contact.fetchRequest()
for index in 0..

Test Succeeded



```
static func print(contact: Contact, viewContext: NSManagedObjectContext) {
    print("Contact \(contact)")
    print("lastName \(contact.lastName)")
    print("firstName \(contact.firstName)")
    print("address \(contact.address)")
    print("phone \(contact.phone)")
    print("email \(contact.email)")
}
```



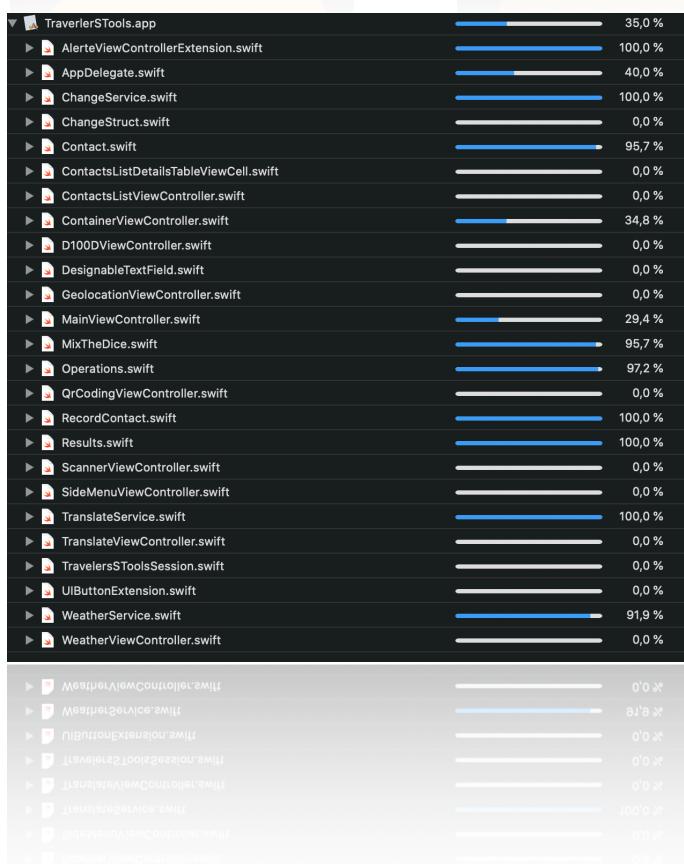
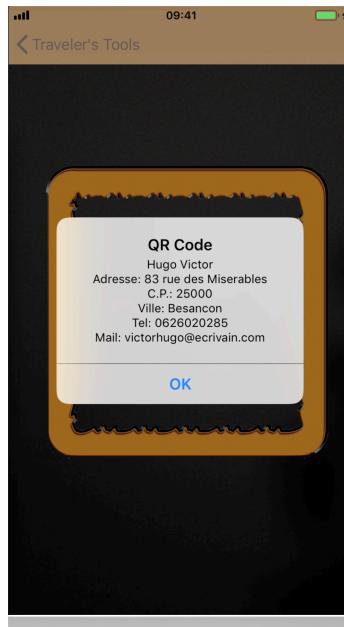
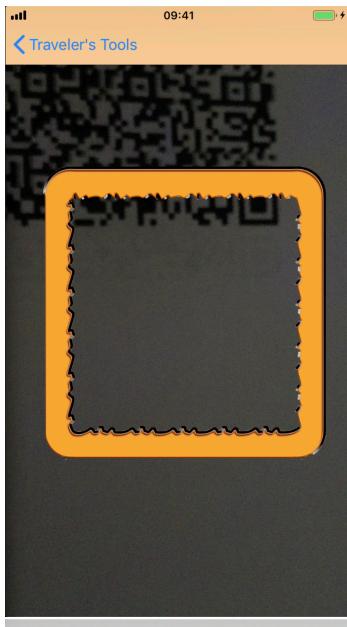
The text "Test Succeeded" is highlighted in yellow.


```



Le scanner lui aussi s'est imposé de lui-même. Pourquoi construire des Qr Codes si nous n'avons pas sur soi un lecteur capable de le décrypter. Même si pour cela **je devais modifier mon « Info.plist »**

Privacy - Camera Usage Description ▾ String Used to scan barcodes



Dé Sans Dé

## Usage de l'accéléromètre et du son des dés

Pourquoi un dé dé-matérialisé ou « dé sans dé » D100D ?

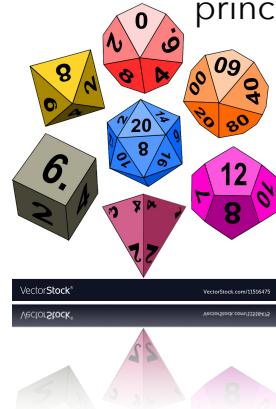
Une tendance très actuelle oriente des communautés de joueurs vers des jeux de rôle. Il existe des déclinaisons importantes de règles du jeux, mais les principes de base restent fondamentalement les mêmes, à savoir que le principal acteur

qui ordonne l'ordre de passage, qui affecte la valeur de la force permettant ou non de détruire le zombie et autres créatures est le dé.

Celui-ci s'est émancipé de l'objet classique que tout le monde connaît, aujourd'hui et c'est là ce qui cristallise les différentes règles de jeu c'est avec combien de dés jouent-on et ceux-ci doivent avoir combien de faces?

Voici un petit florilège de typologie de dés.

Le principal inconvénient de posséder physiquement ce genre d'objet c'est que l'on ne sait jamais si l'on a les bons dés et le bon nombre. Avec le D100D cet inconvénient disparaît au profit, si par hasard il faisait défaut, de le proposer à la communauté.



Ainsi vous pouvez sans souci vous faire inviter au sein de ces cercles de jeux en vous rendant incontournable.

Sa particularité ne s'arrête pas là, **il peut être secoué en guise de lancement, on écoute le bruit des dés dans le gobelet jusqu'à leur lancement.**

## *2 - Bilan de mon parcours.*

J'ai débuté la programmation en 1994 avec les langages C , C++, Pascal etc. A cette époque ce que j'appréciais tout particulièrement était la confrontation avec les lignes de code pour qu'en fine les attendus des progiciels se révèlent au grand jour. Les stratégies et les astuces faisaient partie de l'auto apprentissage et en cela je n'étais pas mauvais.

Cette année, j'ai débuté le parcours de Développeur d'Application iOS avec le même enthousiasme que précédemment. Je peux assurer que de pouvoir infléchir les agissements d'un iPhone ont décuplé mon intérêt à apprendre le langage Swift et l'univers d' Xcode. De pouvoir infléchir les supports mobiles est un piment et un enjeu qui mettaient encore plus en perspective le défit que je me lançais.

Le projet numéro trois du parcours DA iOS a été le premier achoppement avec le monde de la POO. J'ai présenté deux versions de ce jeu, elles étaient solides et fonctionnelles, mais l'examinateur m'a reconduit car mon travail ressemblait trait pour trait à ce que je rédigeais le siècle dernier. Pourtant les cours sur la POO sont très bien fait et graduels, mais il me manquait indéniablement la compréhension du concept de l'objet. L'inertie de mon expérience a quelque peu freiné le déclic tant attendu, maintenant je me sens presque aussi bien qu'avant et je découvre tout les jours de nouvelles possibilités ouvrant des possibilité proche de l'impossible. Mon parcours et l'évolution visible de mon niveau me dynamise encore d'avantage. Je ne sais pas de quoi sera fait mon devenir, mais je le conçois dans ce monde si stimulant qu'est celui de la programmation.

Je mise beaucoup sur l'obtention de cet examen et je crois en mes chances. Il est vrai que j'ai des efforts à produire sur le design et l'animation de mes applications, en cela j'espère trouver de quoi me parfaire dans les parcours proposés par OC, mais je garde à l'esprit que je dois continuer à prendre de l'expérience et éléver encore mon niveau d'étude afin qu'il coïncide d'avantage avec mon âge administratif.

Vous ne trouverez pas à la fin de ce parcours un candidat fatigué et à bout de souffle. Je crois plutôt que les espoirs que je fondais dans ma reconversion professionnelle se concrétisent. J'ai déjà hâte de reprendre mon bâton de pèlerin pour pousser plus loin encore mon aventure. Aujourd'hui je peux sans complexe écrire que je fais ce qu'il me plaît.