



Réalisez un projet libre à impact social

MISSION

ÉVALUATION



150 heures

Mis à jour le mercredi 5 juin 2019

00:56

C'est parti pour le bouquet final ! Vous avez été braves, déterminés et brillants tout au long de cette formation ! Vous êtes presque des développeurs iOS accomplis. 💡

Presque ?

Eh oui, il reste encore un petit effort ! Il faut d'une part mettre en application tout ce que vous appris jusqu'ici et surtout faire profiter à votre tour la communauté OpenClassrooms.

OpenClassrooms utilise des cookies pour vous permettre de profiter d'une expérience complète et optimiser le fonctionnement du site. Des contenus publicitaires ciblés pourront aussi vous être présentés.

[Préférences de cookies](#)[Accepter les cookies](#)

Sujets

Vous avez le choix entre deux sujets :

Sujet 1 : Créer une application iOS

Créer une application iOS pour répondre à un besoin autour de vous. Elle peut permettre d'adopter des chiens abandonnés, de localiser et référencer les objets trouvés pendant un festival, d'aider à maîtriser ses dépenses énergétiques... Prenez le temps de choisir un sujet qui vous touche et pour lequel il existe un véritable besoin.

Cette [liste d'APIs](#) peut également vous inspirer.

N.B. : Si vous choisissez ce sujet, votre projet devra être diffusé publiquement avec un code source ouvert.

Sujet 2 : Rédigez une présentation

Créer une présentation (Prezi par exemple, ou autre) sur un outil ou une notion que vous affectionnez, qui vous paraîtrait utile pour d'autres élèves, qui pourrait servir de ressource pédagogique pour ceux qui apprennent le métier de Développeur iOS.

Dans les deux cas, le sujet est libre, mais ne le sélectionnez pas à la légère : il doit démontrer un véritable impact social. N'ayez pas peur d'oser un projet original. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser à votre mentor. À vous de jouer !

Contraintes

Sujet 1

- Le code est sur GitHub avec un historique de commits cohérent.
- Le code est documenté avec des commentaires pour chaque fonction, propriété, classe au minimum.
- Le code est écrit en anglais : commentaires, variables, fonctions...
- Le projet ne contient aucun warning ni erreur.
- Vous avez respecté le modèle MVC scrupuleusement.
- Votre application doit contenir des tests unitaires qui couvriront la majorité de la logique de votre code.
- L'application doit s'afficher correctement sur toutes les tailles d'iPhone (ou iPad) en mode portrait (ou paysage)
- L'application doit supporter iOS 10 et les versions supérieures.
- Votre projet doit être diffusé publiquement avec un code source ouvert.

OpenClassrooms utilise des cookies pour vous permettre de profiter d'une expérience complète et optimiser le fonctionnement du site. Des contenus publicitaires ciblés pourront aussi vous être présentés.

Livrables communs :

- Une note d'intention expliquant les objectifs du projet (que ce soit le sujet 1 ou 2) : 1 page maximum.
- Un bilan qui décrit et évalue rétrospectivement votre expérience.

Livrables sujet 1 :

- Les éléments de création du projet numérique (si c'est un site web par exemple, du code source, ou une maquette, etc.).

Livrables sujet 2 :

- La présentation avec le logiciel de votre choix. Si possible en export PDF.

Soutenance

1. La présentation de votre projet : 15-20 minutes
2. Un moment questions/réponses avec l'évaluateur : 10 minutes

Compétences évaluées

Identifier et mener un projet à impact social



Mobiliser ses compétences au profit de la réalisation d'un projet

OpenClassrooms

L'entreprise

Alternance

Forum

OpenClassrooms utilise des cookies pour vous permettre de profiter d'une expérience complète et optimiser le fonctionnement du site. Des contenus publicitaires ciblés pourront aussi vous être présentés.

[Préférences de cookies](#)

[Accepter les cookies](#)