

Généralités sur l'environnement de développement d'applications iOS

Fabrice.Kordon@lip6.fr



Petit historique

2

Xcode, l'environnement de développement d'Apple

- Au départ dédié à MacOS (iOS est une extension «naturelle»)
- Versions 3.*: à partir de 2008 — la première à supporter «iPhoneOS»
- versions 4.*: à partir de 2011
- versions 5.*: à partir de 2013
- version 6 : annoncée en juin 2014
 - ▶ **Celle que nous utilisons** (exercices partiellement préparés sur versions β + GM)


C'est un GUI + SDK


- Graphical User Interface
 - ▶ **Pour la conception...**
- Software Development Kit
 - ▶ **Environnement intégré de développement (incluant la documentation)**
 - ▶ **ici, compilation croisée AMD64->ARM**



Qu'y trouve-t-on?

3

 **Xcode (la «porte d'entrée»)**

 **Les modules**

- StoryBoard
- Simulateur/Débugger
- Instrument («profilen»)
- Analyse statique
- Gestionnaires de versions intégrés
 - ▶ **subversion, git**
- **Accès direct à la documentation!!!!**



