

Développement iOS

Notifications, SpriteKit

Sommaire

- Notifications
- Sprite Kit
- Sur le module...
- TP

Notifications

Local & Push

Notifications

- Une autorisation est nécessaire

```
let center = UNUserNotificationCenter.current()
center.requestAuthorization(options: [.alert, .sound]) { (granted, error) in
    // Enable or disable features based on authorization.
}
```

- Local ou Push, vues de la même manière par l'utilisateur

Local vs. Push

- Envoyée en local par une application
 - Déclenché selon une heure, une position ou un délai
 - Enregistré par le système, fonctionne même si l'app est stoppée
- Envoyée par un serveur distant
 - Besoin d'une configuration spécifique passant par Apple Push Notification (APN) :
<http://help.apple.com/xcode/mac/current/#/dev11b059073?sub=dev73a37248c>

Exemple de notification locale

```
let content = UNMutableNotificationContent()
content.title = NSString.localizedUserNotificationString(forKey: "Wake up!", arguments: nil)
content.body = NSString.localizedUserNotificationString(forKey: "Rise and shine! It's morning time!", arguments: nil)

// Configure the trigger for a 7am wakeup.
var dateInfo = DateComponents()
dateInfo.hour = 7
dateInfo.minute = 0
let trigger = UNCalendarNotificationTrigger(dateMatching: dateInfo, repeats: false)

// Create the request object.
let request = UNNotificationRequest(identifier: "MorningAlarm", content: content, trigger: trigger)

// Schedule the request.
let center = UNUserNotificationCenter.current()
center.add(request) { (error : Error?) in
    if let theError = error {
        print(theError.localizedDescription)
    }
}
```



ARCADE

STAR WARS

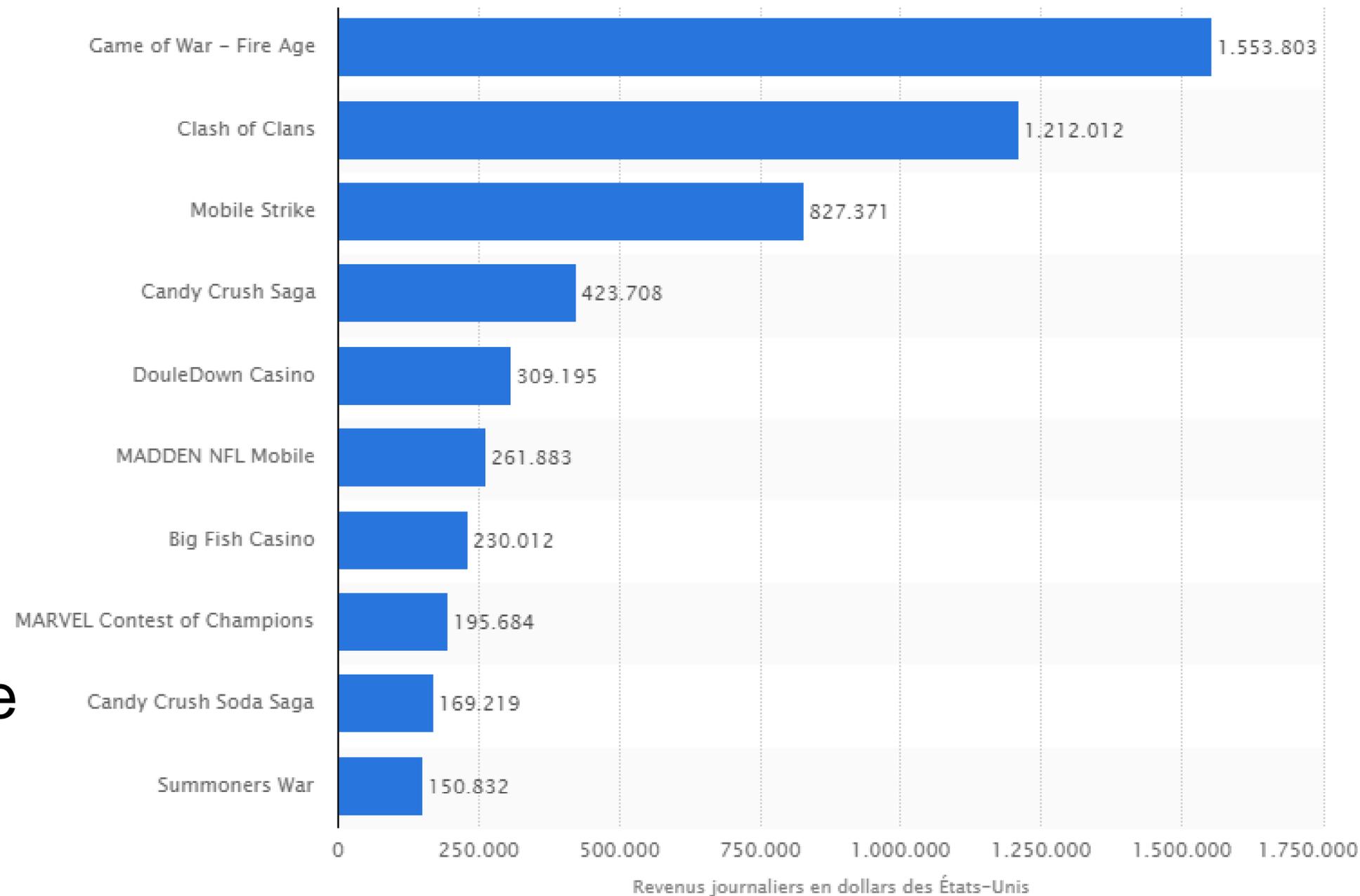
WORLD OF GO

THE ROOM

4 GTZ

iOS Games

- Le mobile est devenu la première cible de l'industrie du jeu
- Ce sont les jeux qui rapportent le plus sur le store

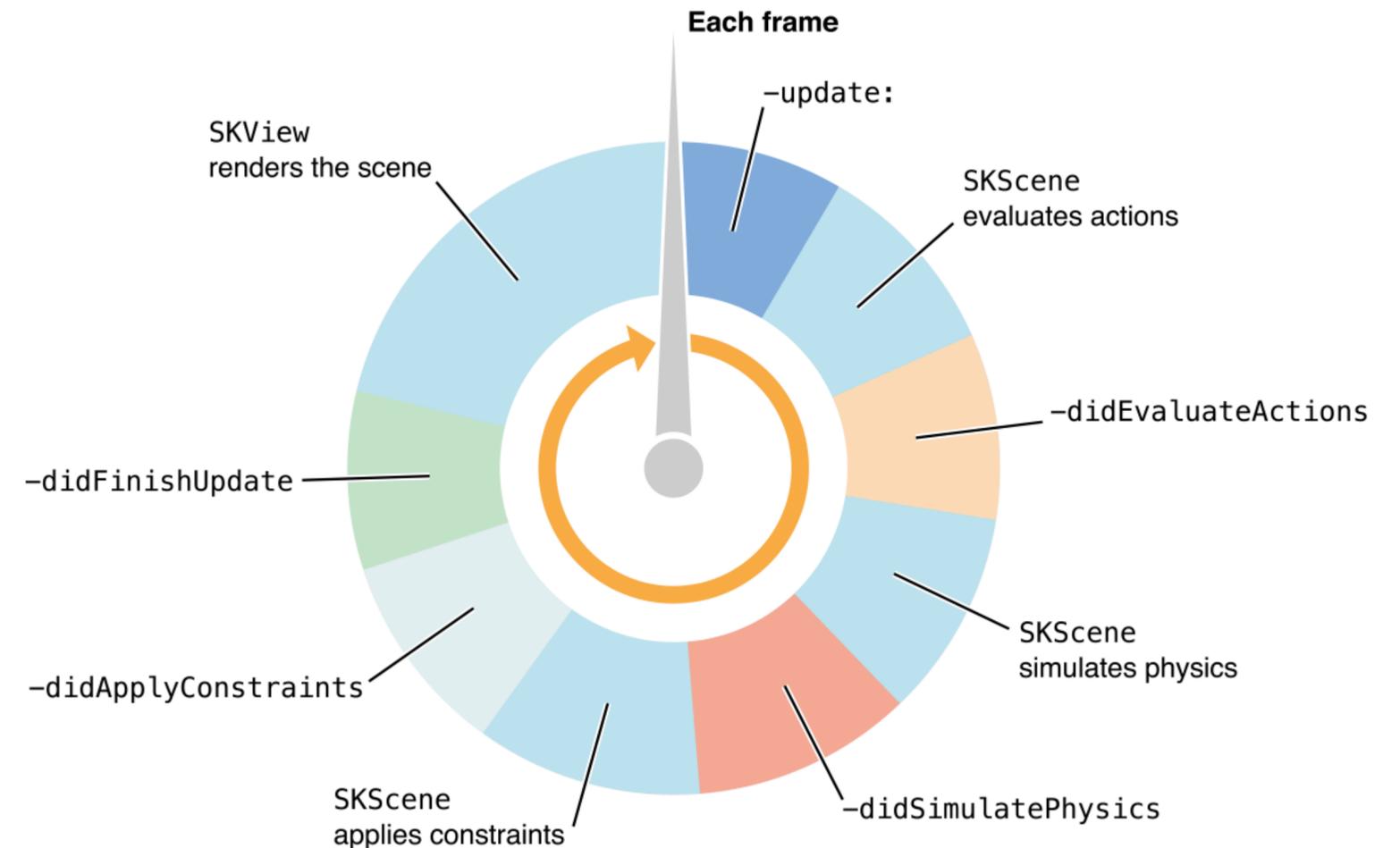


iOS Sprite Kit

- Plus simple à appréhender que Unity
- Surcouche OpenGL
- Solution Apple
- Uniquement 2D
- Gratuit

iOS Sprite Kit

- Notions de Scènes, qui contiennent des Nodes
- Comme la plupart des frameworks de jeu, une boucle infinie recalcule les paramètres plusieurs fois par secondes



A venir

- Fin des Cours/TP sur iOS
- TP noté le 28 février à la place de la semaine prochaine

Sur la mobilité

- Encore beaucoup de choses à faire
- Toutes les entreprises sont maintenant concernées
- Marché très important et en très forte progression
- Très peu de compétences actuellement

Plus largement

- Ne vous limitez pas à un domaine
- Restez curieux et ouverts
- Soyez force de proposition
- Amusez-vous !

TP : TodoList V2

- En reprenant la TodoList de la séance précédente:
 - Ajouter une date limite de réalisation de la tâche
 - Ajouter une notification une fois la date atteinte

TP : Initiation Sprite

- Vous pouvez suivre ce tutorial très bien réalisé :
<https://www.raywenderlich.com/145318/spritekit-swift-3-tutorial-beginners>
- N'hésitez à modifier certains aspects du tutorial pour le personnaliser