

# Formation : Cordova, développer des applications mobiles multiplateformes

Cours pratique - 3j - 21h00 - Réf. OVA

Prix : 1940 CHF H.T.

Apache Cordova est un projet libre qui sert de base aux développements sur plusieurs plateformes en utilisant des technologies web (HTML, Javascript et CSS). Cette formation vous permettra de maîtriser le framework Cordova afin de réduire considérablement le coût de développement de vos applications.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Découvrir les enjeux du développement d'applications mobiles
- ✓ Comprendre le processus de développement d'une application mobile avec le framework Cordova
- ✓ Maîtriser les outils Cordova de Visual Studio
- ✓ Migrer une application Web en application mobile

## Public concerné

Chefs de projet, développeurs Web et mobiles.

## Prérequis

Bonnes connaissances du développement Web (HTML / CSS et JavaScript). Des connaissances de base de Visual Studio et de NodeJS peuvent être un plus.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

## Méthodes et moyens pédagogiques

### Travaux pratiques

Tous les développements seront testés sur Smartphone mis à la disposition des participants. Les environnements Android et IOS seront utilisés.

## PARTICIPANTS

Chefs de projet, développeurs Web et mobiles.

## PRÉREQUIS

Bonnes connaissances du développement Web (HTML / CSS et JavaScript). Des connaissances de base de Visual Studio et de NodeJS peuvent être un plus.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## Programme de la formation

### 1 Développement mobile cross-platform avec Cordova

- Enjeux du développement mobile.
- Développement cross-platform versus développement natif.
- Le framework Cordova.
- Fonctionnement technique de Cordova.
- Interagir avec le device.
- Avantages et limites de Cordova.

### 2 A la découverte de Cordova

- Installation de l'environnement (NodeJS / Cordova).
- Utilisation de la CLI.
- Création d'une première application.
- Analyse de la structure d'une application.
- Génération de l'application Windows.
- Génération de l'application Android.
- Génération de l'application iOS.

#### Travaux pratiques

Création d'une application Cordova en ligne de commande. Analyse de la structure de l'arborescence projet.

### 3 Utilisation de Visual Studio

- Découverte des outils Cordova de Visual Studio.
- Création d'une application avec Visual Studio.
- Génération de l'application Windows et Android.
- Déploiement et debug de l'application sur Device ou Emulateur.
- Visual Studio et iOS.

#### Travaux pratiques

Création d'une application Cordova avec Visual Studio. Déploiement puis debug sur un device ou émulateur.

### 4 Migrer une application Web en application native

- Application Web versus Application Native.
- Quel est l'effort à faire ?
- Rendre mon application responsive.
- Gestion du touch.
- Est-ce que l'on peut encapsuler un site Web ?

#### Travaux pratiques

Création d'une application Web. Encapsulation avec Cordova dans une application mobile. Déploiement sur device ou émulateur.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.

- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

## 5 Interagir avec le device

- Qu'est-ce qu'un plug-in ?
- Utilisation d'un plug-in Core.
- Utilisation d'un plug-in public.
- Développement d'un plug-in.

### Travaux pratiques

Utilisation de plug-ins (accéder à la caméra...). Crédit d'un plug-in.

## 6 Pour aller plus loin

- Code spécifique par plateforme.
- Publier son application sur les stores.
- Quid des performances ?
- Utiliser AngularJS pour structurer son application Web.
- Utiliser TypeScript.