



THƯ MỜI

(Tham dự buổi Báo cáo chuyên đề về lập trình trên thiết bị di động chạy hệ điều hành iOS)

Trân trọng kính mời:

- Sinh viên trường Đại học Công nghệ Thông tin
- Các bạn trẻ muốn tìm hiểu về công nghệ “Lập trình trên thiết bị di động”

Đến tham dự buổi báo cáo chuyên đề về “*Lập trình trên thiết bị di động chạy hệ điều hành iOS*” (xem chi tiết nội dung báo cáo trang sau)

❖ *Thời gian*: 09g00 thứ bảy ngày 18/08/2012

❖ *Địa điểm*: Trung tâm Công nghệ Đào tạo Trực tuyến

Lầu 3, Phòng 301, toà nhà 133G Nguyễn Chí Thanh Phường 9, Quận 5, Tp.HCM

Điện thoại: 08.39574801

Email: phongdaotaotructuyen@uit.edu.vn

LƯU Ý: Quý thầy / cô và các sinh viên vui lòng đăng ký thông tin trước ngày **01/08/2012** tại địa chỉ website sau:

- <https://sites.google.com/a/uit.edu.vn/phongdaotaotructuyen/dangkyseminar>
- hoặc: <http://dangkythamgia.tk>

NỘI DUNG BÁO CÁO

(Báo cáo viên: kỹ sư Trương Quốc An)

- ❖ **PHẦN I. Tổng quan về iDevice, iOS, hệ sinh thái của iOS (AppStore, iTune Store...).**
 1. Tổng quan về iDevice, iOS: Lịch sử phát triển, các thế hệ iDevice v.v...
 2. Tổng quan về AppStore:
 - a. Tổng quan, lịch sử phát triển, các sự kiện quan trọng.
 - b. Các nhà phát triển và các App thành công trên AppStore.
 - c. Chính sách hoạt động của AppStore (Giữa 3 bên: Apple, Developer, User).
 - d. Điểm qua thống kê về tình hình kinh doanh, xu thế và các dự báo về AppStore.
- ❖ **PHẦN II. Tổng quan về iOS Developer Program. Từng bước để trở thành một iOS Developer.**
 1. Chương trình phát triển dành cho HS / SV (iOS Developer – University Program)
 2. Những điều cần biết để trở thành một nhà phát triển App tự do (Vốn đầu tư / thiết bị / phần cứng / kiến thức v.v...)
 3. Công cụ phát triển:
 - a. Không chính thức 3rd Party IDE.
 - b. Công cụ phát triển chính thức (XCode) trên MAC OSX.
 4. Máy tính MAC và MAC OSX.
 - a. Máy Macintosh (Chính hãng do Apple sx).
 - b. Hackintosh Tổng quan và cách xây dựng một Hackintosh có chất lượng.
 5. Giáo trình về iOS Development.
 6. Những điều cần lưu ý Thiết kế / Phát triển ứng dụng:
Sandbox, Device Testing...
 7. Những điều cần lưu ý khi hoàn tất ứng dụng và việc kiểm duyệt nội dung của Apple.
 8. Quản lý ứng dụng (Gỡ bỏ / Update) và quản lý doanh số & số lượt tải.
 9. Phong cách & đạo đức kinh doanh App.
- ❖ **PHẦN III. Tổng quan về nền tảng iOS và công cụ phát triển XCode.**
 1. Tài liệu về lập trình iOS
 2. Những điều cơ bản về IDE XCode (Mục đích sử dụng, giao diện người dùng, GCC...).
 3. Những điều cơ bản về ngôn ngữ lập trình Objective C.
 - a. Các cú pháp cơ bản của ngôn ngữ Objective C.
 - b. Quản lý bộ nhớ trên Objective C.
 4. Mô hình chuẩn của một ứng dụng iOS (MVC).
 5. Cấu trúc dữ liệu và các bộ thư viện chuẩn khi lập trình trên iOS
 - a. NSString, NSArray, NSDictionary, NSSet v.v..
 - b. Các UI Component: UIView, UIButton, UITableView v.v...
 - c. Objective C++ (Kỹ thuật lồng ghép C++ trong Objective C)