



MOBILI
tea time
#2



Apple Watch : Watchkit

*Le framework de développement
pour l'Apple Watch*

1.1. LES GRANDES LIGNES

Utilisation couplée à un iPhone

.....

Développement couplé à une application

.....

Un nouveau **SDK**

**XCODE 6.2
& IOS 8.2**

**SWIFT
OU OBJ C**

2 tailles

38mm

42mm



340 px

272 px



390 px

312 px

1.2. LES GRANDES LIGNES



..... **Force touch**

..... **Digital crown**

..... **Action & Outlets** : pas de différence

..... **Gestures** : existent mais plus limitées

..... **Internationalisation** : pas de différence

..... Storyboard obligatoire

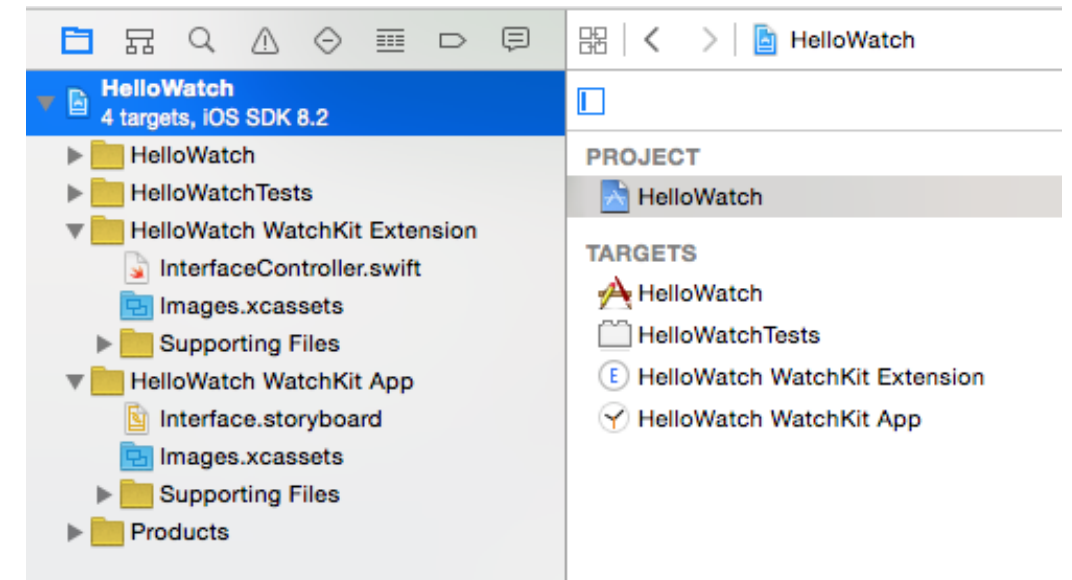
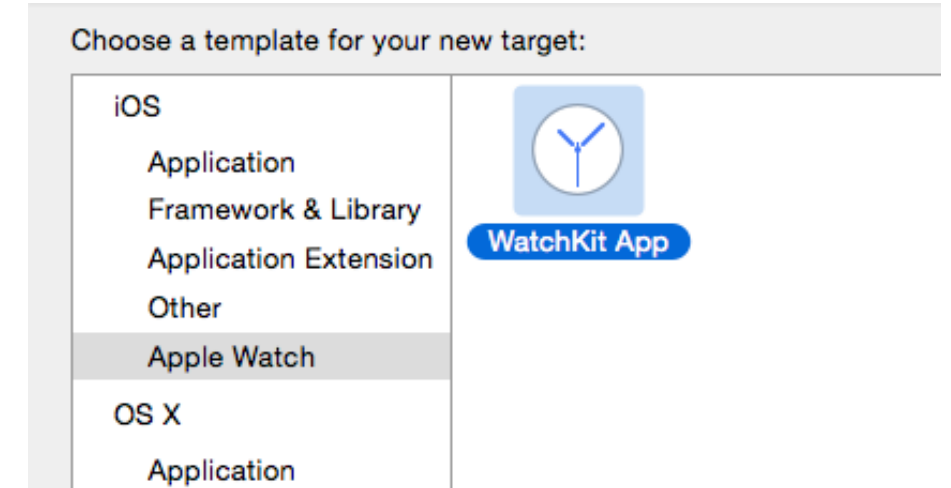
2.1. ARCHITECTURE

Ajout d'une **nouvelle target**

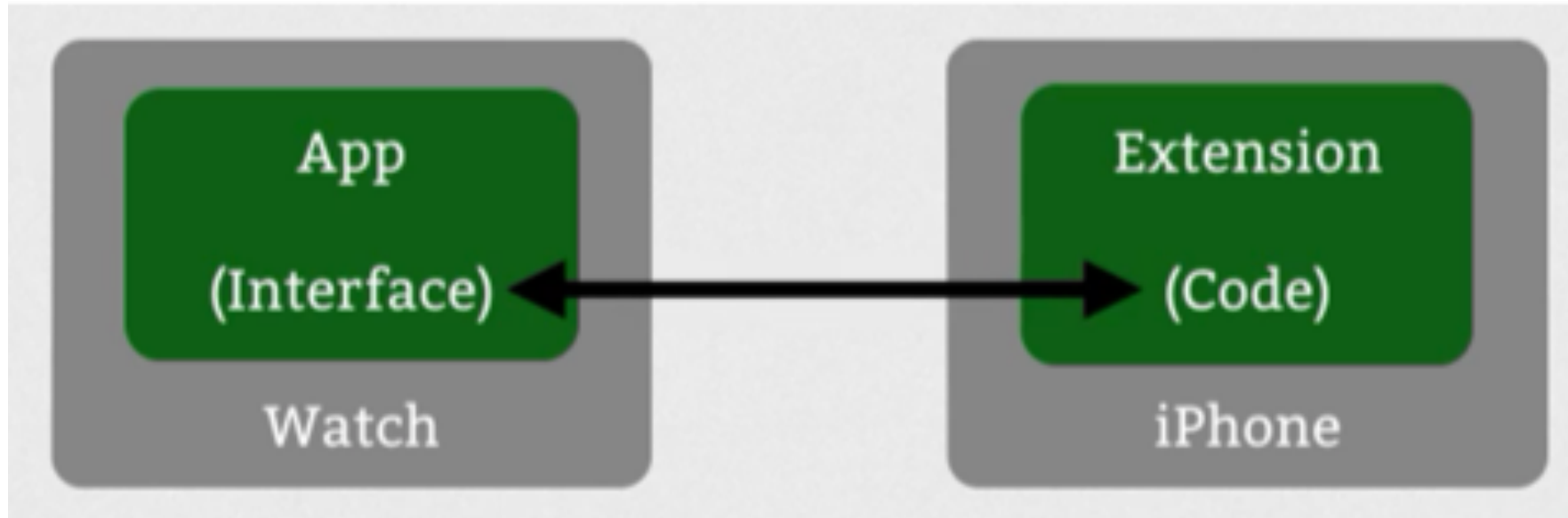
DANS XCODE
2 NOUVEAUX
GROUPE

Watch Kit Extension : code

Watch Kit App : storyboard / ressources



2.2. ARCHITECTURE



Code pour gérer les **interactions** dans **l'extension**

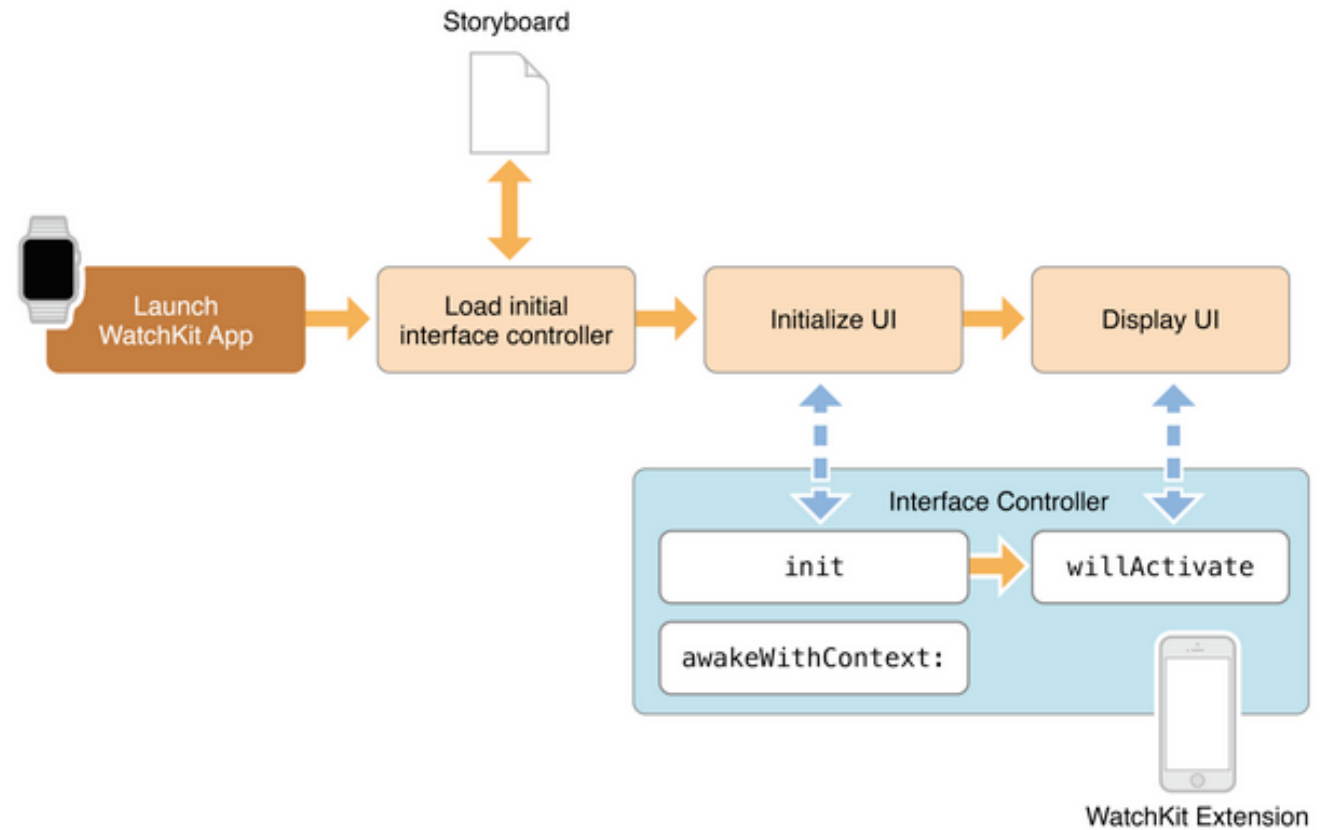
.....

Toute tâche plus **sophistiquée** devra être faite dans **l'application**

2.3. CYCLE DE VIE

PLUS COURT

Entry point



2.4. CYCLE DE VIE



LES MÉTHODES

awakeWithContext :
chargement des données

willActivate : à utiliser pour des changements de dernière minute

didDeactive : invalider les timers ou stopper une animation par exemple

2.5. CYCLE DE VIE



```
-(BOOL)application:(UIApplication *)application  
didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
```

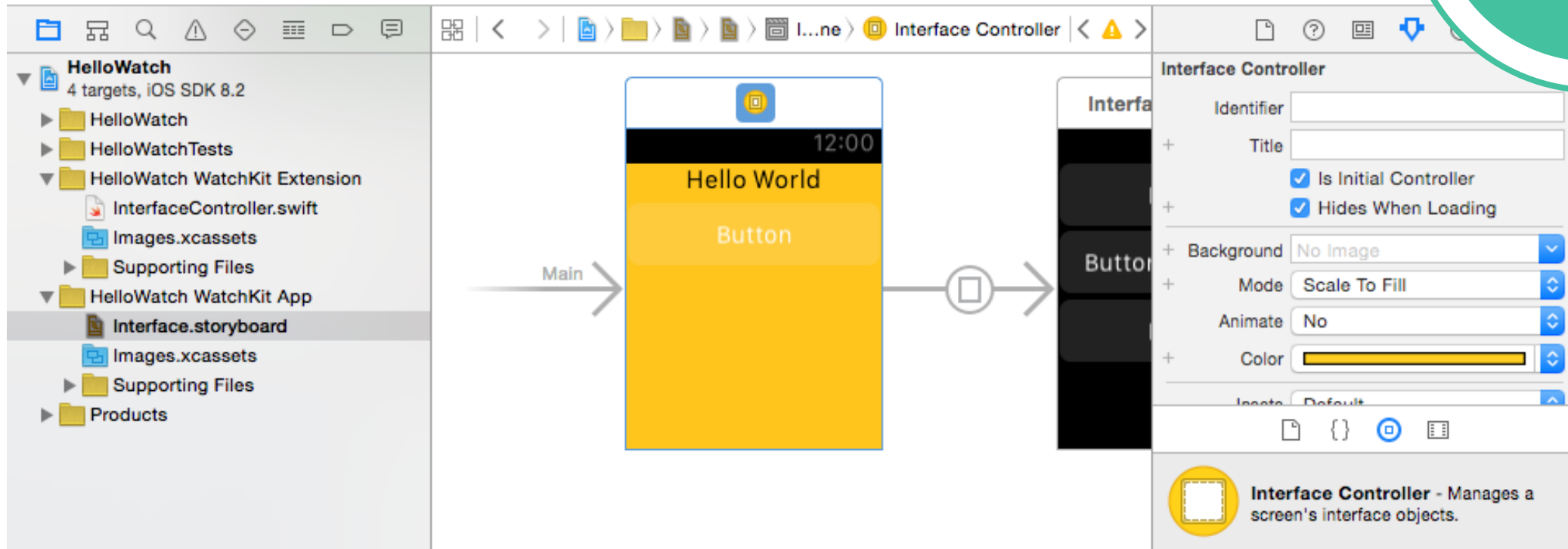
```
- (void)applicationWillResignActive:  
(UIApplication *)application
```

```
- (void)applicationDidEnterBackground:  
(UIApplication *)application
```

```
- (void)applicationWillEnterForeground:  
(UIApplication *)application
```

3.1. XCODE

ESPACE
DE TRAVAIL

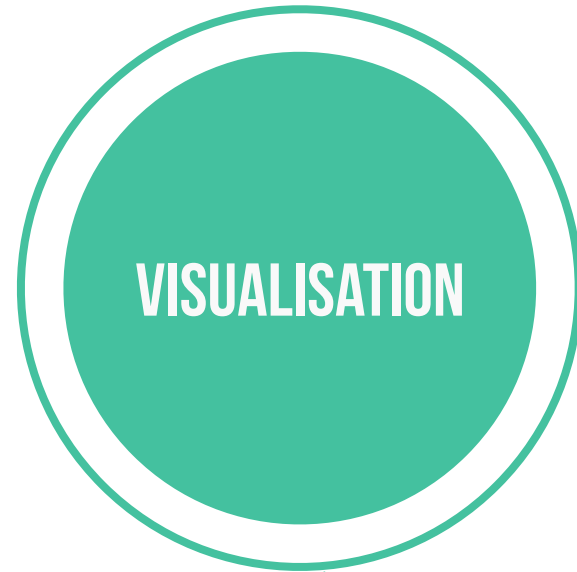


3.2. XCODE



XCode & Simulateur

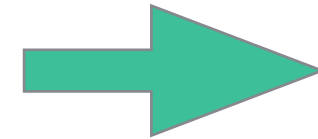
4. LES CLASSES



WKInterfaceController



Classe **WKInterfaceObject**



NSObject

11 éléments :

- Button, Date, Image, Label, Map, Slider, Switch, Timer
- Table
- Groupe, Separator



5.1. POSITIONNEMENT

Empilement **vertical** des **composants** par défaut

.....

Possible en **horizontal** avec un « **Container Group** »

.....

Pas d'**ordre**

.....

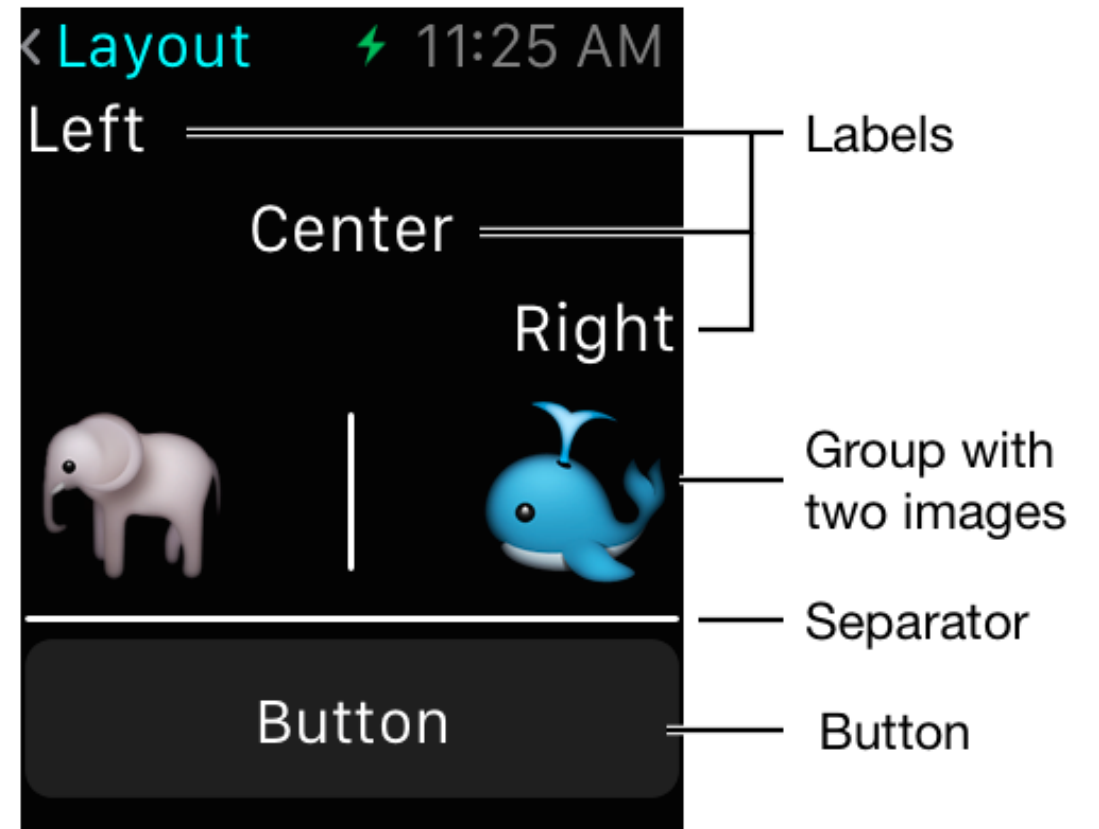
Pas de **superposition**

.....

Top, center, bottom

.....

Left, center, right



5.2. POSITIONNEMENT



On peut **cacher** ou **montrer** un objet

.....

On ne peut pas **ajouter** un objet ou changer son **ordre**

.....

On peut aussi **changer** :

- **L'alpha**
- **La taille**
- **L'accessibilité**

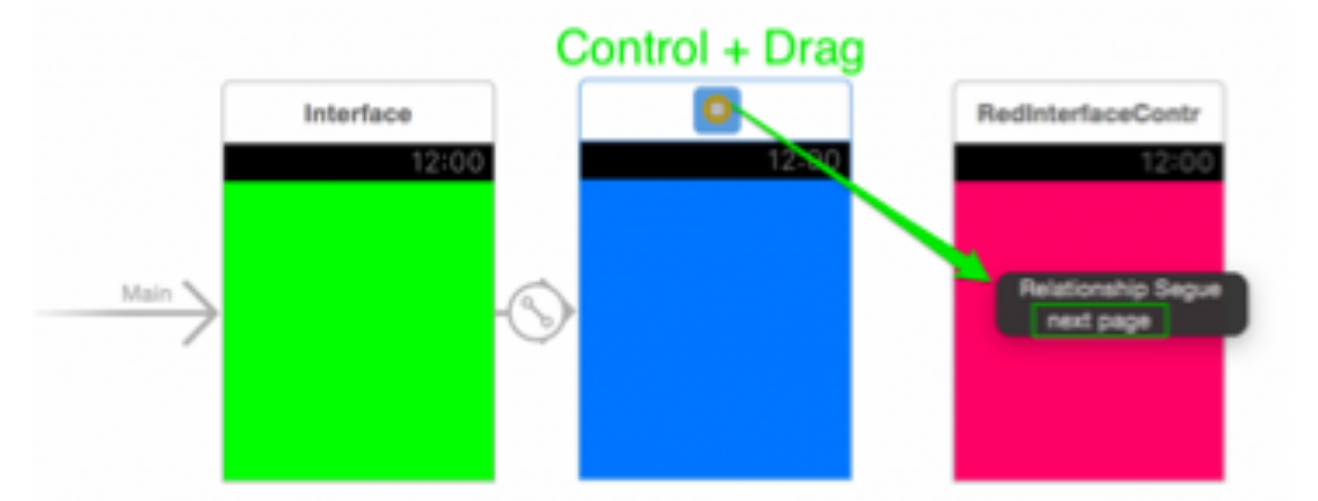
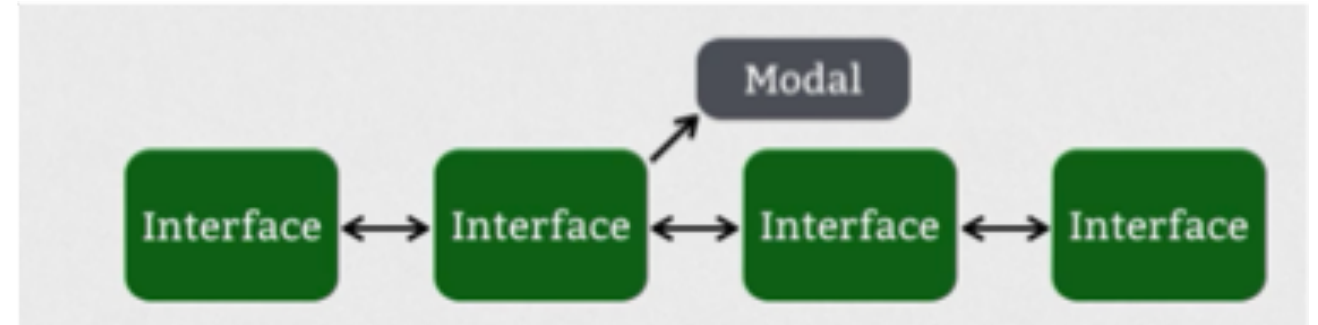
6.1. NAVIGATION



.....
Push

.....
Modal

.....
Page-Based



.....
Page-Based par le code permet d'être **dynamique** sur le **nombre de pages** et l'**ordre**

6.2. NAVIGATION

Passage de données : les contextes

VC DÉPART

```
let detailIndex: Int
init(detailIndex: Int) {
    self.detailIndex = detailIndex
}
}
override func
contextForSegueWithIdentifier(segued
entifier: String) -> AnyObject? {
    if segueIdentifier == "segueDetail" {
        return
        DetailContextData(detailIndex: 2)
    }
    return nil
}
```

VC ARRIVÉE

```
override func
awakeWithContext(context:
AnyObject?) {
    super.awakeWithContext(context)

    if let detailContextData = context
as? DetailContextData {
        detailIndex =
        detailContextData.detailIndex
        println(detailIndex)
        self.myLabel.setText(toString(det
ailIndex))
    }
}
```

7. TABLEVIEW

Avant **l'affichage** on donne :

- Le nombre de lignes
- Le contenu de chaque ligne

.....

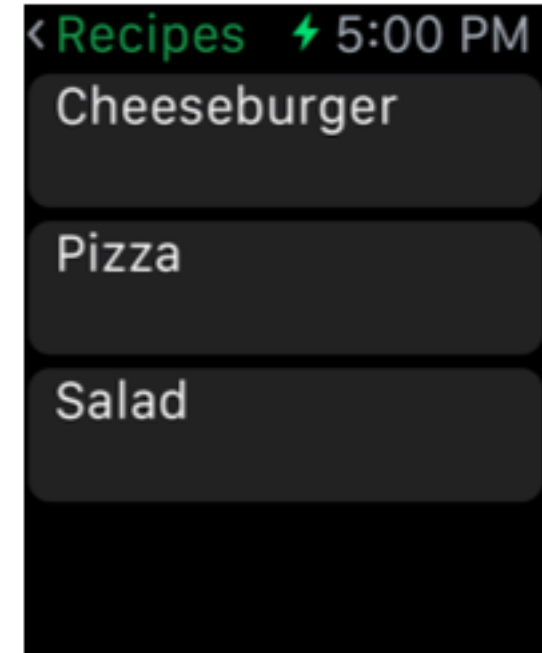
Une **classe** pour un type de **Cell**

.....

Pas de **section**

.....

Lors de la sélection (segue ou par programmation) d'une
« row » on passe les **données** avec le **contexte**



8. CONTEXT MENU

Appui long sur l'écran

.....

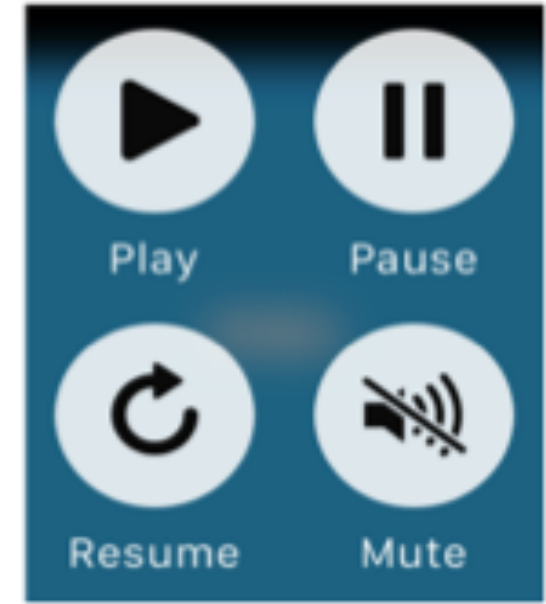
On le définit pour un **contrôleur**

.....

4 maximum

.....

1 menu : un titre, une image, une action contextualisé pour une View.



9.1. PARTAGE DE DONNÉES

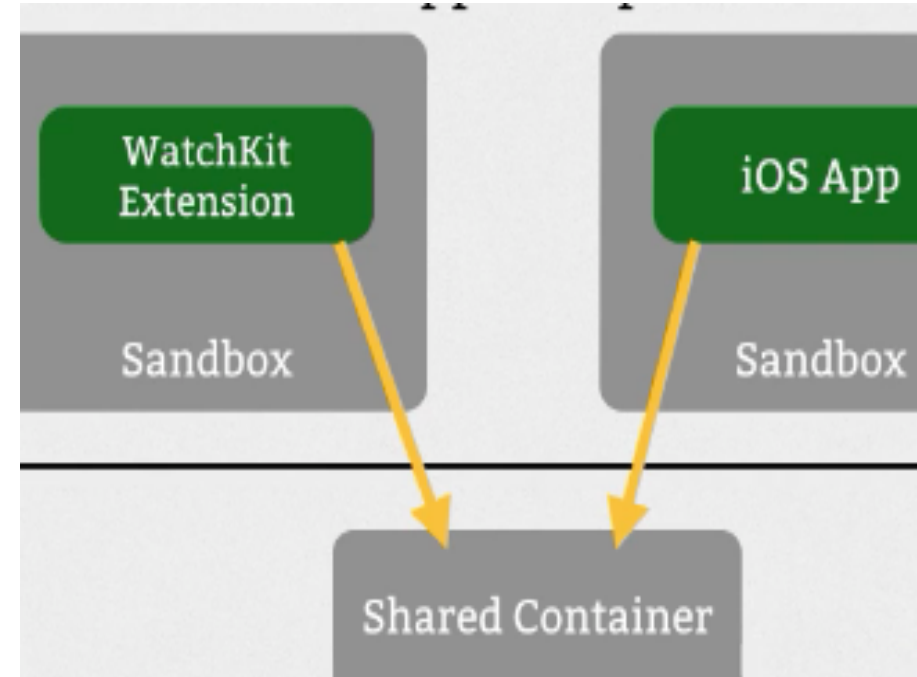
Entre l'**iOS App** et l'**extension WatchKit**

.....

.....

Activation de « **App Group** » dans **Capabilities** et création d'un **groupe**

.....



App Groups

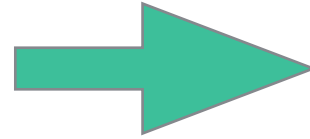
App Groups:



ON

9.2. PARTAGE DE DONNÉES

Pour le **nommage** on va souvent utiliser la règle



Group.com.<Domain>.<Nom groupe>

.....

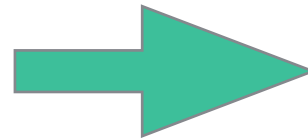
L' «**App Group** » devra être ajouté pour **l'extension** WatchKit et 1
fichier d'entitlements est créé pour chaque target dans Xcode

.....

Si tout se passe bien l' « App Group » sera ajouté **automatiquement** au portail **App Developer**

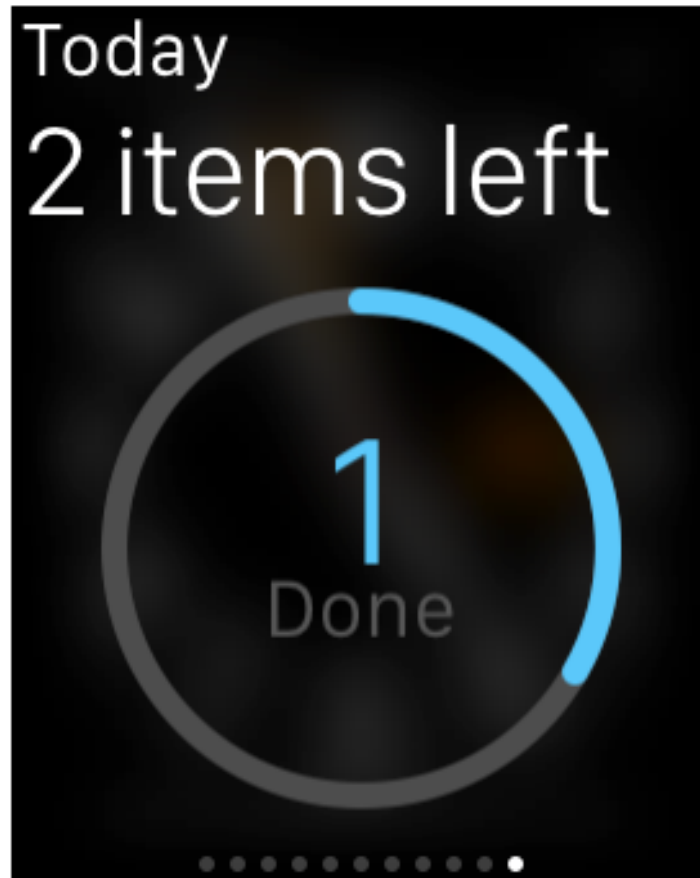
.....

Pour **partager** un « UserDefaults » on fera



```
let sharedUserDefaults =  
UserDefaults(suiteName:  
"group.com.xxxxxx.documents")
```

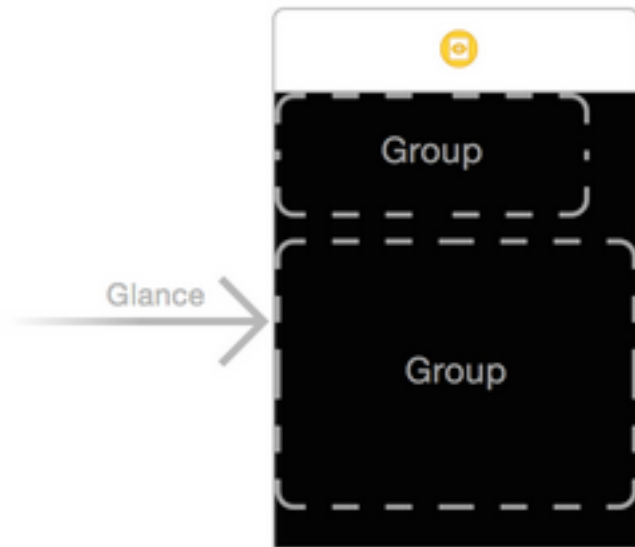
10.1. GLANCES



Les Glances (« coup d'oeil »)

- Lançable manuellement par l'utilisateur depuis la home de la montre
- Un par application
- La seule interaction possible est le clic
- Non scrollable
- Utilisation possible de handoff pour gérer le clic sur la glance. Lance l'App Watch par défaut.

10.2. GLANCES



Création :

- À la création de l'App Watch
- En ajoutant un « Glance Interface Controller »

2 groupes (upper/lower) :

- Chaque partie est customizable depuis un ensemble de templates
- Label/Image, pas de bouton/switch
- Création de sa classe

Besoin de créer un « scheme » avec le simulateur

11. MAPS



Possibilité d'ajouter des **annotations** (5 maximum)

.....

Pour le mettre en place :

- **Ajout du composant d'UI**
- **Définition de la région**

13.1. NOTIFICATIONS

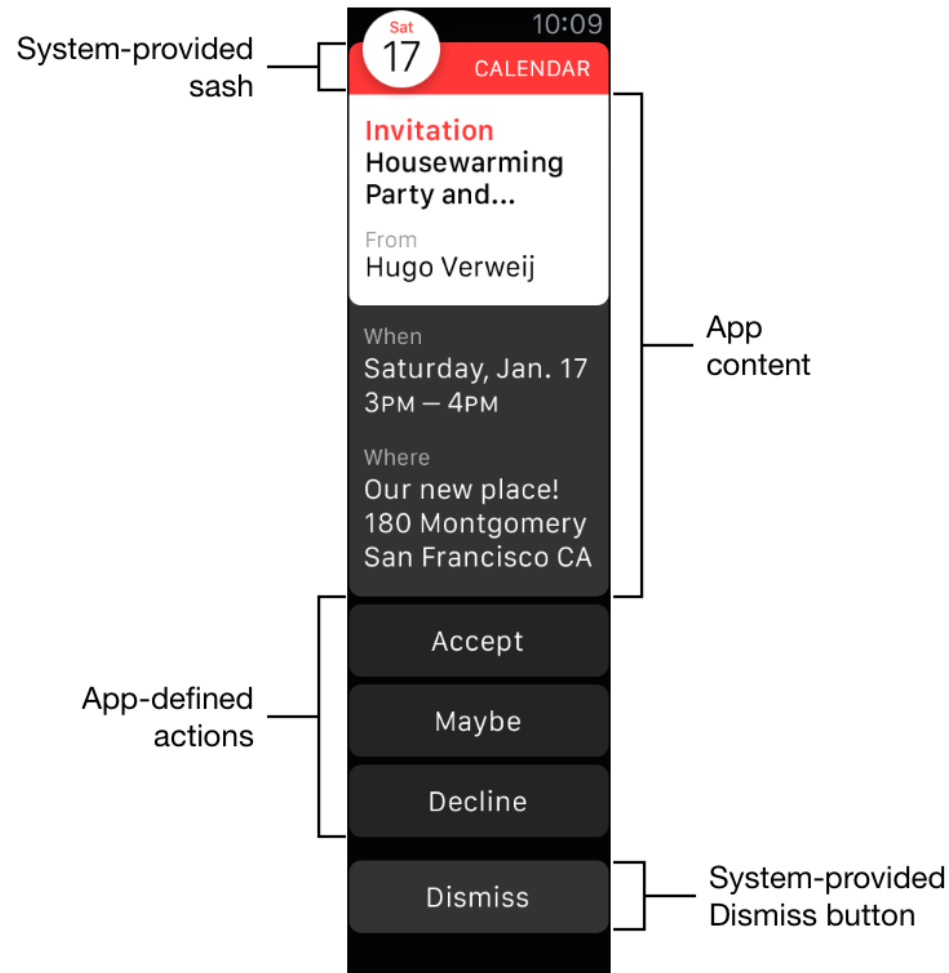


Notification par défaut si rien de configuré avec une interface « **Short Look** »

Diffusion d'une notification « **Long Look** » si on l'a ajouté à l'app watch :

- Static notification
- Dynamic notification

13.2. NOTIFICATIONS



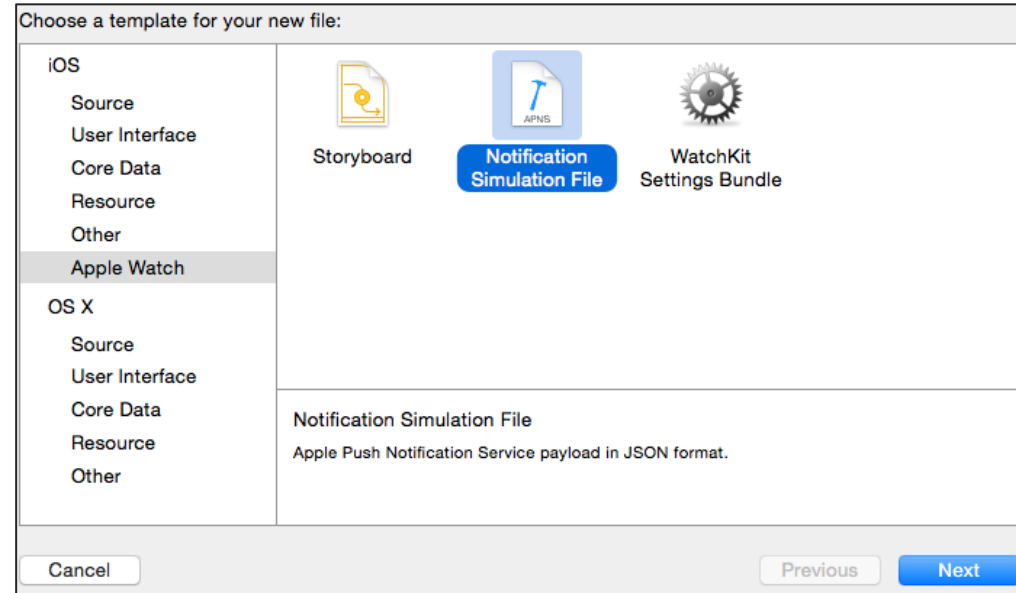
Long Look

Diffusion d'une notification
« **Long Look** ». Static ou
Dynamic.

Configurer des **interfaces**
de **notifications**
différentes par **Category**

13.3. NOTIFICATIONS

TESTS



```
{
  "aps": {
    "alert": {
      "body": "Your Booking is Available",
      "title": "Optional title"
    },
    "category": "watch_booking_checkin"
  },
  "WatchKit Simulator Actions": [
    {
      "title": "Open App",
      "identifier": "openAppButtonAction"
    }
  ]
}
```

POUR ALLER + LOIN

LA CONF'

**CETTE ÉTUDE PRÉSENTÉE EN LIVE
CHEZ VOUS PAR NOS FORMATEURS**

900€HT

LE WORKSHOP

**POUR DÉVELOPPER DES PISTES
D'IDÉES & D'OPPORTUNITÉS POUR
VOTRE ENTREPRISE**

À PARTIR DE 1600€HT

VOTRE CONTACT

Solange DERREY
s.derrey@useradgents.com

ÉTUDE RÉALISÉE PAR



Nicolas Benoist

Directeur Technique

n.benoist@useradgents.com

Solange Derrey

Responsable du Pôle Trendwatchers

& de la Communication

s.derrey@useradgents.com

VOIR TOUTES NOS OFFRES

*Et pour ne rien manquer
des prochaines études !*

JE M'INSCRIS À LA NEWS

JE FOLLOW SUR TWITTER



RETROUVEZ NOS AUTRES **ÉTUDES** SUR **SLIDESHARE**

EN VOIR PLUS !

Digitalisation du point de vente,
smartwatches, smart home,
Apple TV... découvrez toutes
nos études en libre accès sur
Slideshare !



INTÉRESSÉ PAR UNE **ÉTUDE SUR-MESURE** POUR VOTRE ENTREPRISE ?

DÉCOUVRIR NOS OFFRES

Découvrez nos 3 offres d'études
sur-mesure : étude sectorielle,
étude de tendances et audit
de marque.

A partir de 5000 € H.T, sur devis



N'HÉSITEZ PAS À CONSULTER NOTRE CATALOGUE DE **FORMATIONS**

VOIR NOS 20 FORMATIONS

Envie d'en savoir plus sur le
mobile et l'innovation ?
Trouvez votre bonheur parmi
nos 20 formations animées par
des experts du domaine.

*A partir de 2000 € H.T
pour 1 à 15 personnes*

USERADGENTS & JOSHFIRE

userADgents



**AGENCE DIGITALE
MOBILE FIRST USER CENTRIC**

userADgents est spécialisée dans la conception, le développement et la promotion de sites et d'applications pour **smartphones, tablettes et objets connectés**.

Joshfire



**FABRIQUE D'OBJETS CONNECTÉS
& CABINET D'INNOVATIONS**

Joshfire, une équipe de designers et d'ingénieurs qui conçoivent de A à Z des **objets connectés et des expériences interactives** sur mesure.

USERADGENTS & JOSH FIRE

DEUX AGENCES COMPLÉMENTAIRES

Hier l'enjeu était de s'adapter au web mobile, **aujourd'hui & demain** il sera d'embrasser ce nouveau monde ultra connecté où **terminaux mobiles & objets communiquent**.

Notre **complémentarité** nous permet d'imaginer des expériences transversales à ces dispositifs et de répondre aux nouvelles problématiques des marques.

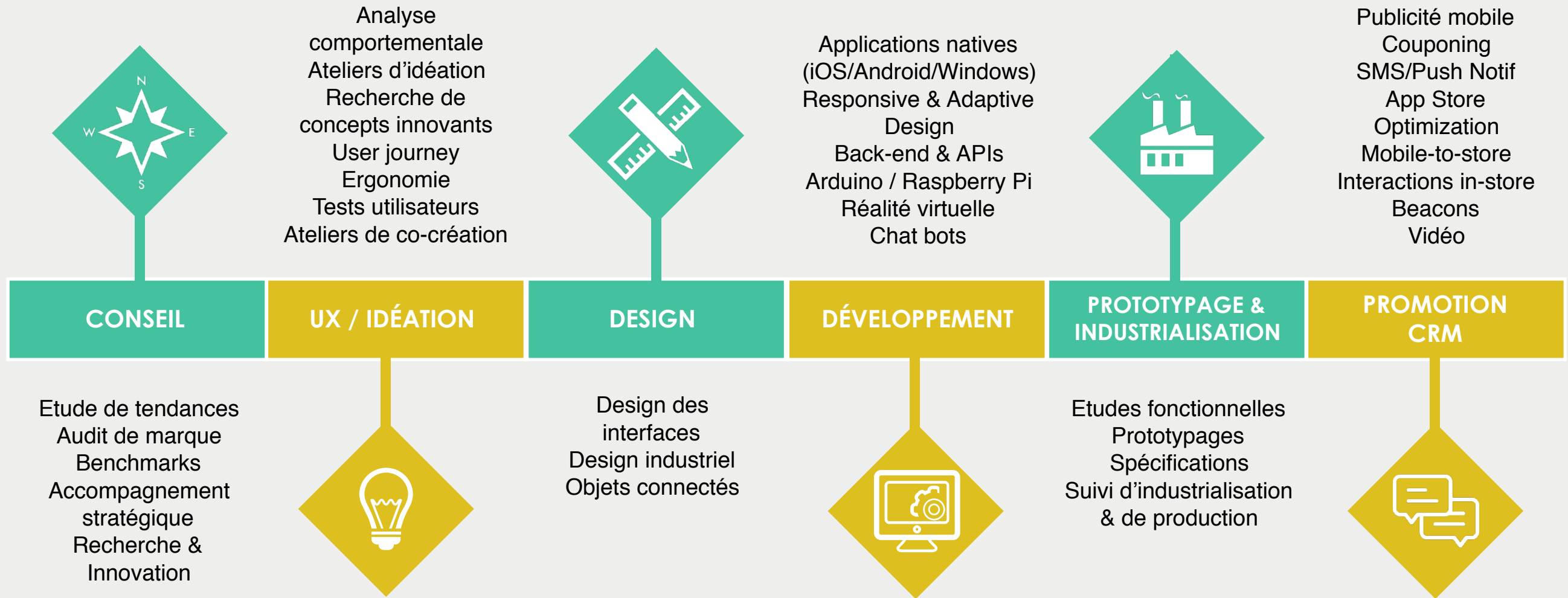
FORMANT À ELLES DEUX LA :

1 ÈRE
FABRIQUE
DE DISPOSITIFS
DIGITAUX INNOVANTS



userADgents

...DU CONSEIL À LA COMMERCIALISATION...



...ANIMÉES PAR UNE VISION COMMUNE !



CULTIVEZ VOTRE DIFFÉRENCE

Dans un environnement de plus en plus concurrentiel et un contexte de surexposition des consommateurs, chaque marque doit cultiver sa différence et revendiquer son ADN et ses valeurs.

SENS ESSENCE EFFERVESCENCE



SOYEZ UTILES & COHÉRENTS

Nous pensons que le digital ne doit pas être gadget ! Nous voulons créer des dispositifs qui ont du sens pour vos clients.



OUVREZ GRAND LES YEUX

Le digital et vos clients sont en constante mouvance ! Nous aimons faire bouger les choses et secouer les esprits pour sortir des idées reçues et se challenger constamment.



userADgents

