

VISUAL STUDIO - INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

Durée

3 jours

Référence Formation

4-VS-100

Objectifs

Apprendre à concevoir et développer des applications orientées objet avec Visual Studio.

Participants

Développeurs qui souhaitent apprendre à concevoir et développer des applications orientée objet avec Visual Basic ou C#.

Pré-requis

Développeurs débutants ayant au minimum 3 mois d'expérience professionnelle.

PROGRAMME

- Démarrer avec la programmation orientée objet
- Introduction à la programmation orientée objet
- Créer des projets dans Visual Studio 2008
- Coder avec Visual Studio 2008
- Les caractéristiques de productivité dans Visual Studio 2008
- Debugger des applications Visual Studio
- Implémenter des classes, des propriétés et des méthodes
- Créer des classes
- Implémenter des propriétés à l'intérieur d'une classe
- Implémenter des méthodes à l'intérieur d'une classe
- Utiliser des classes, des propriétés et des méthodes
- Implémenter l'héritage, l'abstraction et le polymorphisme
- Introduction à l'héritage et à l'abstraction
- Implémenter l'héritage et l'abstraction
- Introduction au polymorphisme
- Implémenter une structure polymorphique
- Implémenter des interfaces
- Introduction aux interfaces
- Implémenter une interface sur mesure
- Définir des structures orientées objet
- Établir des classes en fonction de prérequis métier
- Ajouter l'héritage au design
- Ajouter des interfaces au design
- Réviser et améliorer le design
- Implémenter des délégués, des événements et des exceptions
- Introduction aux délégués
- Implémenter des délégués
- Introduction aux événements
- Implémenter des événements
- Introduction aux exceptions
- Implémenter des exceptions
- Définir une Object Collaboration
- Introduction aux Class interactions
- Ajouter des interactions à un design
- Évaluer le design

Introduction aux patterns

· Déployer les bibliothèques de composants et de classes

Introduction aux bibliothèques de composants et de classes

Déployer une bibliothèque de composants/de classes

Les bonnes pratiques pour déployer une bibliothèque de composants/de classes

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.