

## VISUAL STUDIO - INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

Durée

3 jours

Référence Formation

4-VS-MDS

### 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

### 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.

### 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

Débugger 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

### CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

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 librairies de composants et de classes**

Introduction aux librairies de composants et de classes  
Déployer une librairie de composants/de classes  
Les bonnes pratiques pour déployer une librairie de composants/de classes