

LANGAGE C++ POUR LES DÉVELOPPEURS C

Durée

3 jours

Référence Formation

4-LC-OGL

Objectifs

Permettre aux participants d'acquérir les concepts et la pratique de la programmation objets en C++.

Participants

Analystes Programmeurs et Développeurs d'applications.

Pré-requis

Avoir suivi le cours C initiation ou avoir une connaissance équivalente.

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

- Concepts de base de la programmation objet

Types de données

Abstraction et encapsulation de données

Classes, héritage et polymorphisme

- Méthodes de conception

Les phases principales dans la conception orientée objet

- Les classes

Classes et objets

Constructeurs et destructeurs

Visibilité des données et des fonctions membres

Classes et fonctions "amies"

Tableaux d'objets classes et allocation dynamique

Membres de données statiques et fonctions membres

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]

Gestion des fichiers sources et objets des classes
Objets imbriqués

- Héritage

Classes de base et dérivées
Les situations nécessitant l'héritage
Accessibilité des membres à l'intérieur de la hiérarchie
Surcharge de fonctions membres
Ordre d'exécution des constructeurs et destructeurs
Mécanisme de résolution étendu
Pointeurs de base et références aux objets dérivés

- Polymorphisme

Fonctions virtuelles et destructeurs virtuels
Mise en œuvre : tables virtuelles

- Classes abstraites

Définition
Fonctions purement virtuelles

- Surcharge

Bonne et mauvaise utilisation
Pièges
Mécanismes qui ne peuvent être surchargés

- Conversions

Constructeurs et fonctions membres de conversion

- Stream I/O

Streams et objets de stream
Utilisation de références avec des objets stream