

LANGAGE C++ POUR LES DÉVELOPPEURS C

Durée	3 jours	Référence Formation	4-LC-CC+
--------------	----------------	----------------------------	-----------------

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

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.

Remise d'un support de cours.

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
- 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

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 2024

- 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