

VISUAL STUDIO - INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

Durée

3 jours

Référence Formation

4-VS-IOO

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
- 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 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

