



Mise à jour nov. 2023

Visual Studio - Introduction à la programmation orientée objet

Nantes / Rennes : 1730 € HT

Brest / Le Mans : 1730 € HT

Certification : NON

Durée 3 jours (21 heures)

« Délai d'accès maximum 1 mois »

OBJECTIFS PROFESSIONNELS

- 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#.

PRE-REQUIS

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

MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de
- 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.

MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles,
- Sanction finale : Certificat de réalisation, certification éligible au RS selon l'obtention du résultat par le stagiaire

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard. Nous préconisons 8 personnes maximum par action de formation en présentiel

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES EN CAS DE FORMATION DISTANCIELLE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation uniquement synchrone en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré. Nous préconisons 4 personnes maximum par action de formation en classe à distance

ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30.

PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

A L'ATTENTION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

- Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.

Programme de formation

Démarrer avec la programmation orientée objet (03h15)

- 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

(02h30)

- 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

(02h30)

- Introduction à l'héritage et à l'abstraction
- Implémenter l'héritage et l'abstraction
- Introduction au polymorphisme
- Implémenter une structure polymorphique

Implémenter des interfaces (01h15)

- Introduction aux interfaces
- Implémenter une interface sur-mesure

Définir des structures orientées objet (02h30)

- 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 (04h00)

- Introduction aux délégués
- Implémenter des délégués
- Introduction aux événements
- Implémenter des événements
- Introduction aux exceptions
- Implémenter des exceptions

Définir une object collaboration (02h30)

- Introduction aux class interactions

- Ajouter des interactions à un design
- Évaluer le design
- Introduction aux patterns

Déployer les bibliothèques de composants et de classes

(02h00)

- 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