

Entity Framework



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir les compétences et connaissances requises pour concevoir et développer une application dont l'accès aux données est assuré par l'Entity Framework



PUBLIC CONCERNÉ

- Développeurs expérimentés



PRÉREQUIS

- Formation initiale ou expérience en développement . Net requise



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
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Évaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Évaluation formative tout au long de la formation,
- Évaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITÉ

- Les personnes en situation d'handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



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.



CERTIFICATION POSSIBLE

- Aucune

Entity Framework

ARCHITECTURE ET TECHNOLOGIES D'ACCÈS AUX DONNÉES

- ☐ Les technologies d'accès aux données
- ☐ Scénarios d'accès aux données

CONSTRUIRE LES MODÈLES DE DONNÉES D'ENTITÉ (ENTITY DATA MODELS)

- ☐ Introduction aux modèles de données d'entités
- ☐ Modification d'un modèle de données d'entités
- ☐ Personnalisation d'un modèle de données d'entités

INTERROGER DES DONNÉES D'ENTITÉ

- ☐ Récupérer des données en utilisant LINQ to Entities
- ☐ Récupérer des données en utilisant Entity SQL
- ☐ Récupérer des données en utilisant le fournisseur EntityClient
- ☐ Récupérer des données en utilisant des procédures stockées
- ☐ Test unitaire sur le code d'accès aux données

CRÉATION, MISE À JOUR ET SUPPRESSION DE DONNÉES D'ENTITÉS

- ☐ Comprendre le suivi des modifications dans Entity Framework
- ☐ Modifier des données dans un modèle de données d'entités

CRÉATION DE SOLUTIONS OPTIMISÉES À L'AIDE DE SERVICES D'OBJETS

- ☐ Les étapes de l'exécution de requêtes
- ☐ Utiliser les requêtes compilées
- ☐ Utiliser des vues Entity Framework prédéfinies
- ☐ Surveiller la performance
- ☐ Améliorer les modifications de données asynchrones

PERSONNALISATION DES ENTITÉS ET CRÉATION DES CLASSES D'ENTITÉS PERSONNALISÉES

- ☐ Réécrire les classes générées
- ☐ Utiliser les modèles pour personnaliser les entités
- ☐ Créer et utiliser les classes d'entité personnalisées

UTILISATION DES CLASSES POCO AVEC ENTITY FRAMEWORK

- ☐ Besoins pour les classes POCO
- ☐ Classes POCO et «lazy loading»
- ☐ Classes POCO et «change tracking»
- ☐ Étendre les types d'Entity