

Visual Studio - Introduction à la programmation orientée objet



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Apprendre à concevoir et développer des applications orientées objet avec Visual Studio



PUBLIC CONCERNÉ

- Développeurs qui souhaitent apprendre à concevoir et développer des applications orientée objet avec Visual Basic ou C#



PRÉREQUIS

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



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,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- 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



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



CERTIFICATION POSSIBLE

- Pearson vue

Visual Studio - Introduction à la programmation orientée objet

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
- Débugger 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 bibliothèques de composants et de classes
- Déployer une bibliothèque de composants/de classes
- Les bonnes pratiques pour déployer une bibliothèque de composants/de classes