

Référence	4-VS-IOO
Durée	3 jours (21 heures)
Éligible CPF	NON
Mise à jour	27/11/2023

Visual Studio – Introduction à la programmation orientée objet



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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



PUBLIC CONCERNE

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



PREREQUIS

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 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.



MODALITES D'EVALUATION

- 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 PRESENTIEL

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



ACCESSIBILITE

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 formateur sont des experts dans leurs domaines d'intervention

Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

Visual Studio - Introduction à la programmation orientée objet

DEMARRER AVEC LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

- ☐ Introduction à la programmation orientée objet
- ☐ Créer des projets dans Visual Studio 2026
- ☐ Coder avec Visual Studio 2026
- ☐ Les caractéristiques de productivité dans Visual Studio 2026
- ☐ Débugger des applications Visual Studio

IMPLEMENTER DES CLASSES, DES PROPRIETES ET DES METHODES

- ☐ 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

IMPLEMENTER L'HERITAGE, 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

IMPLEMENTER DES INTERFACES

- ☐ Introduction aux interfaces
- ☐ Implémenter une interface sur-mesure

DEFINIR DES STRUCTURES ORIENTEES OBJET

- ☐ Établir des classes en fonction de prérequis métier
- ☐ Ajouter l'héritage au design
- ☐ Ajouter des interfaces au design
- ☐ Réviser et améliorer le design

IMPLEMENTER DES DELEGUES, DES EVENEMENTS ET DES EXCEPTIONS

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

DEFINIR UNE OBJECT COLLABORATION

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

DEPLOYER 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