Visual Studio - Introduction à la programmation orientée objet

Mise à jour janv. 2023

Durée : 3 jours - 21 heures

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRÉREQUIS

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

PARTICIPANTS

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

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 d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation 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-Entreprises 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
- Les participants recevront une convocation avec lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à secretariat@feep-entreprises.fr

ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

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.

ACCESSIBILITÉ

- Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages sur l'ensemble de nos formations. Aussi, si vous rencontrez une quelconque difficulté, nous vous invitons à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation

Programme de formation

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 évènements
- Implémenter des évènements
- 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