

— Public	Développeurs habitués à la programmation procédurale qui souhaitent passer à la POO avec les technologies .NET.
— Durée	3 jours - 21 heures
— Pré-requis	Bonnes connaissances en programmation procédurale. Expérience requise en développement logiciel.
— Objectifs	Comprendre la notion d'objet Identifier les points clés de la programmation orientée Objet en .NET Maîtriser les manipulations courantes d'objets en .NET Découvrir les bases de l'utilisation de Visual Studio Structurer une application logicielle en couches logiques
— Méthodes pédagogiques	Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire. La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstratives, interrogatives et actives (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification. Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation.
— Moyens techniques	1 poste de travail complet par personne De nombreux exercices d'application Mise en place d'ateliers pratiques Remise d'un support de cours Passage de certification(s) dans le cadre du CPF Remise d'une attestation de stage
— Modalité d'évaluation des acquis	Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation Evaluation technique des connaissances en pré et post formation Evaluation générale du stage
— Délai d'accès	L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session
— Accessibilité handicapés	Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.

INTÉRÊTS DE LA POO

- Rappel des principes de la programmation procédurale.
- Exemple d'une application orientée Objet.
- Avantages et inconvénients de cette approche.

LA NOTION D'ARCHITECTURE APPLICATIVE

- Du mainframe au client-serveur.
- Principe du modèle en trois couches : présentation, métier et accès aux données.
- Du client-serveur aux architectures multiniveaux.
- Principe des applications distribuées et des architectures SOA.
- Architecture globale des applications en .NET : organisation en couches et en niveaux.

LA NOTION D'OBJET

- Démystifier la notion d'objet et terminologie associée.
- Utilisation du diagramme de classes UML.
- Conception et manipulations d'objets (classes, instances).

L'IMPLÉMENTATION D'UNE CLASSE

- Mise en œuvre du mécanisme d'encapsulation.
- Implémenter une méthode avec surcharges.

- Ajouter des constructeurs. Créer un membre statique.
- Définir la visibilité d'un membre et contrôler son accès.

LES CONCEPTS DE LA POO

- Principe et intérêt du mécanisme d'héritage.
- Redéfinir un membre dérivé.

- Rôle des classes abstraites et des interfaces.
- Faire du polymorphisme avec une interface.

MANIPULATIONS COURANTES D'OBJETS EN .NET

- Principe de la liaison précoce ou tardive et de la réflexion.
- Rôle et comportement des types valeur et référence.

- Regroupement d'objets en collections.
- Principe du DataBinding. Principe de LINQ.

OUTILS ET MÉTHODES

- Aperçu des techniques d'analyse (RUP, Agile).
- Tirer parti d'UML (principaux diagrammes, pièges à éviter...).

- Principe et intérêt des Design Patterns.

NOUS CONTACTER

Siège social

16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON
38130 ÉCHIROLLES

Téléphone

04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !



ACF Audit Conseil Formation



@ACF_Formation

Dernière mise à jour : 28/09/2023

PROFIL Formateur : Les formateurs sont recrutés selon plusieurs critères :
Expérience, pédagogie, dynamisme et prévoyance.