

Formation Visual Studio 2008 - Introduction à la programmation orientée Objet



Les concepts de modélisation objet sont à la base d'une grande majorité des projets de développement dans les entreprises. Pour construire des applications performantes, la plate-forme .Net intègre de façon native l'ensemble des briques nécessaires au développement orienté objet. Les participants à cette formation de 3 jours découvriront les notions fondamentales de la POO, mais également leur mise en oeuvre avec Visual Studio 2008

Objectifs

- Comprendre les fondamentaux de la programmation orientée objet avec Visual Studio 2008
- Savoir comment éviter la duplication de code en utilisant le polymorphisme, l'héritage et l'abstraction
- Être capable de concevoir des classes adaptées aux besoins de l'entreprise
- Assurer la maintenance d'une application sans déployer la totalité d'une application

Public concerné

- Programmeurs et développeurs débutants en POO

Pré requis

- Avoir suivi la formation : "Visual Studio .Net - Prendre en main le framework .Net 2.0" (MS881) ou connaissances équivalentes

Une formation de 3 jours

Caractéristiques	Paris
Tarif : 1455 € HT par personne	21/03/2011
Numéro de formateur : 11753687675	30/05/2011
Nombre d'heures : 21	19/09/2011
Référence : MS6367	19/12/2011
Contact : Patrick LE GOFF	
Telephone : 01.76.60.66.10	
Email : contact@kaptive.com	

Description des modules

num	Module
1	Démarrer avec la programmation orientée objet
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction à la programmation orientée objet - Créer des projets dans Visual Studio 2008 - Coder dans Visual Studio 2008 - Fonctionnalités de productivité dans Visual Studio 2008 - Débugger les applications Visual Studio 2008
2	Mettre en oeuvre des classes, des propriétés et des méthodes
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des classes - Mettre en oeuvre des propriétés dans une classe - Mettre en oeuvre des méthodes dans une classe - Utiliser les classes, les propriétés et les méthodes
3	Mettre en oeuvre l'héritage, l'abstraction et le polymorphisme
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'héritage et à l'abstraction - Mettre en oeuvre l'héritage et l'abstraction - Introduction au polymorphisme - Mettre en oeuvre le polymorphisme
4	Mettre en oeuvre les interfaces
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux interfaces - Mettre en oeuvre une interface personnalisée
5	Concevoir des structures orientées objet
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Établir des classes à partir des besoins du marché - Ajouter l'héritage à la conception - Ajouter des interfaces à la conception - Revoir et optimiser la conception
6	Délégués, évènements et exceptions
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction et mise en oeuvre des délégués - Introduction et mise en oeuvre des évènements - Introduction et mise en oeuvre des exceptions
7	Concevoir la collaboration d'objets
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'interaction des classes - Ajouter des interactions dans la conception - Évaluer la conception - Introduction aux modèles
8	Déployer des composants et des bibliothèques de classes
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux composants et aux bibliothèques de classes - Déployer un composant / une bibliothèque de classes - Les bonnes pratiques pour déployer un composant / une bibliothèque de classes