

Objectif :

développer facilement une application pour une interface graphique : Windows ou Linux.

Prérequis :

notions de programmation (Sinon participer avant au module : Initiation à la programmation).

Contenu :

- Découverte de la programmation orientée objet. (8 heures)
- Comprendre les principes de la programmation Windows ® avec .Net et VisualStudio ®.(8 heures)
- Programmation Windows ® de Mono et Gtkmm. (8 heures)
- Enregistrer, lire, transmettre des objets. (4 heures)
- Les objets et les tables de base de données. (4 heures)

Notions abordées :

1 *Notions théoriques*

- Notions d'Objets : Comportements, états.
- Classe, instanciation, propriétés, méthodes.
- Vie de l'objet : Constructeur, destructeur.
- Héritage.
- Surcharge.
- Références sur un objet, égalité et affectation.
- Agrégation.
- Conversion de type (cast).
- Propriété avec accesseurs.
- Classe abstraite, Interface.
- Sérialisation.

2 *Environnement de développement :*

- Traitement des erreurs.
- API dotnet.
- Déploiement.
- Lien avec BDD.
- Notions de processus et de tâches.
- Les composants.

3 *IHM :*

- Console.
- Windows : programmation événementielle.
- Notions de Client/Serveur. Interrogation d'une BDD distante.