

Fiche formation Programmation Orientée Objet
par le développement d'applications pour une interface graphique : 21 heures.

Objectif :

- Comprendre les principes de la Programmation Orientée Objet.
- Comprendre l'utilité de la POO dans le développement d'application pour une interface graphique Windows ®.

Prérequis :

1. Notion de programmation.

MOYENS :

- Pédagogie par projets réalisés avec VisualStudio ®.
- Consolidation des acquis par des cours interactifs en présentiel.
- Évaluation par réalisation de projets sur des problématiques métiers.

Contenu :

- Découverte de la programmation orientée Objets.
- Projets supports : 3 problèmes dans des domaines différents.
- Cours interactifs avec support powerpoint.

Notions abordées :

1. Les Objets, les classes.
2. Attributs, propriétés.
3. Héritage.
4. Visibilité.
5. Sérialisation et fichiers.
6. Transmettre des fichiers.
7. Lien avec les bases de données.
8. Thread et processus.
9. Communication entre processus.
10. Principe d'une interface graphique.
11. Les API
12. .Net
13. Les IDE.