

Formation C# et Framework .NET - Initiation

Objectifs : Écrire des programmes en C# et comprendre la Programmation Orientée Objet pour développer des applications .NET avec Visual Studio

Compétences visées : - Découvrir la technologie du framework .NET

- Maîtriser la syntaxe du langage C#
- Comprendre les concepts de la programmation Orientée Objet
- Maîtriser l'outil de développement

Durée : 4 jours (28 heures)

Public : Cette formation s'adresse à tout public ayant quelques connaissances en programmation.

Pré-requis : Bases de la programmation

Méthode pédagogique : Pédagogie active mêlant exposés, exercices et applications pratiques

Modalités d'évaluation : Un formulaire d'auto-évaluation proposé en amont de la formation nous permettra d'évaluer votre niveau et de recueillir vos attentes. Ce même formulaire soumis en aval de la formation fournira une appréciation de votre progression.

Des exercices pratiques seront proposés à la fin de chaque séquence pédagogique pour l'évaluation des acquis.

En fin de formation, vous serez amené(e) à renseigner un questionnaire d'évaluation à chaud.

Une attestation de formation vous sera adressée à l'issue de la session.

Trois mois après votre formation, vous recevrez par email un formulaire d'évaluation à froid sur l'utilisation des acquis de la formation.

Accessibilité : Vous souhaitez suivre notre formation C# et Framework .NET - Initiation et êtes en situation de handicap ? Merci de nous contacter afin que nous puissions envisager les adaptations nécessaires et vous garantir de bonnes conditions d'apprentissage

Tarif : 2000 € HT (-10% pour 2 inscrits, -20% dès 3 inscrits)

Nos prochaines sessions

Distance

du 26 au 29 novembre 2024

Lyon

du 3 au 6 septembre 2024

Paris

du 5 au 8 juin 2024

du 3 au 6 décembre 2024

Toulouse

du 8 au 11 octobre 2024

Programme :

- L'environnement

- Bref historique
- La Virtual Machine (CLR)
- L'outil de développement Visual Studio

- Les bases du langage

- Opérateurs et expressions
- Instructions de contrôle
- Les tableaux et les chaînes de caractères
- Les listes, les dictionnaires
- Les types énumérés

- Programmation Orientée Objet

- Rappel de la programmation objet et UML
- Les classes et les objets
- L'Héritage, classes abstraites, interfaces
- Le polymorphisme

- Concepts avancés

- Les classes génériques
- Les exceptions
- Les events et les delegates

- La gestion de fichiers

- Les classes FILE, StreamReader, StreamWriter

- Interface graphique

- Initiation à Windows Forms

Date de dernière modification : 14 novembre 2023