

Contenu pédagogique

POO (PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET)

Cette formation aborde la Programmation Orientée Objet, classes, méthodes, constructeur, héritage, propriétés, encapsulation, surcharge, polymorphisme, redéfinition, classe abstraite, Design Pattern (dont MVP), UML, philosophie de traitements multi-plateformes (n-tiers), tableaux et structures, tableaux d'objets, intégration et utilisation d'un assemblage .NET.

Formations PC SOFT

- WINDEV
- WEBDEV
- WINDEV Mobile
- HFSQL C/S
- Threads et Tâches parallèles
- Webservices
- Reporting
- POO
- GDS
- Android
- iOS

The advertisement also includes three small images: a group of people working at computers, a modern office interior, and the Arc de Triomphe in Paris.

Pré-requis (à qui s'adresse cette formation ?)

Cette formation pour développeurs est destinée aux utilisateurs ayant déjà développé des applications avec WINDEV ou ayant préalablement suivi les formations "Fondamentaux".

Durée	N° agrément	Prix
3 jours	91-34-0055934	Tarif forfaitaire pour 1 à 8 développeurs en présentiel et 1 à 6 en distanciel. Questionnez-nous pour un devis gratuit. Convention de formation détaillée sur simple demande.

Nous pouvons vous proposer comme contenu pédagogique de cette formation :
(Le contenu pédagogique peut être totalement personnalisé)

Contenu pédagogique :

Objectifs

Vous apprendrez à :

- Mettre en place une programmation orientée objet (sujets 1,2,3,4)
- Manipuler les classes, UML (sujets 2,3)

Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

Formation intra-entreprise en présentiel

Pour chaque stagiaire, il est mis à disposition :

- Un support de cours papier
- Un bloc note
- Un stylo

Le formateur qui assure la formation est un salarié PC SOFT expérimenté.

Formation intra-entreprise en distanciel

Le temps de la formation, vous êtes en contact permanent avec le formateur via le logiciel GotoMeeting (©), qui permet de partager votre écran et le sien.

Vous pouvez également communiquer avec les autres participants pour garder une convivialité à la formation et un échange technique productif.

Le support de cours (format PDF) vous est envoyé avec la convocation avant le début de la formation.

Il vous suffit juste d'avoir le produit PC SOFT (en dernière version) nécessaire à la formation installé sur votre machine. (Si tel n'est pas le cas, contactez-nous avant la formation au +33 (0)4 67 032 032 ou formation@pcsoft.fr afin de trouver une solution ensemble)

Pour en savoir plus sur le [déroutement de la formation en distanciel](#)

Moyens de suivi de l'exécution de la formation

En fin de stage, l'évaluation de l'acquisition des compétences est faite via un QCM.

Une attestation de fin de formation est remise à chaque stagiaire.

Programme (détails de cette formation)

Le formateur s'appuie sur le support de cours, adapté aux objectifs de la formation.
(le support est fourni en début du stage)

Ce support de cours est découpé en sujets.

Chaque sujet est organisé en 3 axes :

1. présentation théorique du sujet par le formateur et questions/réponses éventuelles
2. exercice de mise en application (travail individuel) dans un temps imparti
le formateur reste à disposition de chacun pour aider et apporter des explications supplémentaires.
3. correction de l'exercice avec toutes les explications nécessaires et questions/réponses éventuelles
le formateur s'assure que chaque stagiaire a bien assimilé l'exercice avant de poursuivre.

Toutes ces méthodes et ces exercices vous serviront à mettre en pratique vos acquis dès votre retour dans votre entreprise.

Sujet 1. La base (5 heures)

- De l'analyse orientée objet vers la programmation orientée objet
- Création des classes
- Membres
- Méthodes
- Objets
- Constructeurs
- Destructeurs

Sujet 2. Les concepts avancés (9 heures)

- Le mot-clé objet
- L'encapsulation
- Les accesseurs (Getter)
- Les modificateurs (Setter)
- Les propriétés
- L'héritage
- Le polymorphisme
- Méthodes virtuelles
- Méthodes globales (static)
- Membres globaux
- Classes abstraites
- Méthodes abstraites (virtual pure)
- Constructeurs privés
- Prise de référence faible, forte
- Les Interfaces
- La sérialisation
- Les objets dynamiques
- Le Mapping
- Le Databinding
- Les mots-clés (objet, This, ObjetAssocié, Ancêtre, , , MonFichierMappé, MaCléUniqueMappée>
- Le 3-Tiers
- Utiliser un framework .NET
- Les classes immuables
- L'immutabilité des membres
- Attributs de portées des membres et propriétés
- Procédures d'extension sur les Champs
- Procédures d'extension sur les types du WLangage

Sujet 3. UML (15 minutes)

- Diagramme de classes

Sujet 4. Design Pattern (7 heures)

- Le Singleton
- L'Observateur
- Le MVP
- Le Visiteur
- La Fabrique Logicielle (Design Pattern)

Durée	N° agrément	Prix
3 jours	91-34-0055934	Tarif forfaitaire pour 1 à 8 développeurs en présentiel et 1 à 6 en distanciel. Questionnez-nous pour un devis gratuit. Convention de formation détaillée sur simple demande.

Date de révision : Janvier 2024