



# C2POINTS

La passion de l'informatique

MI03

## PROGRAMMER EN C #

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Public</b></li> </ul>	<p>Développeurs débutants. Développeurs maîtrisant la programmation mais ayant acquis leurs connaissances à l'université en utilisant un langage non graphique. Développeurs d'applications d'entreprise</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Niveau requis</b></li> </ul>	<p>Aucun</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b></li> </ul>	<p>À la fin de ce cours, les stagiaires seront à même d'effectuer les tâches suivantes : présenter la plate-forme .NET. - configurer et utiliser Visual Studio .NET. - programmer en langage C# - implémenter des méthodes.- implémenter les concepts d'encapsulation, d'héritage et de polymorphisme dans C# - utiliser C# dans la plate-forme .NET. - utiliser ADO.NET pour accéder à des données d'une base de données et les manipuler - créer des applications Windows riches en fonctionnalités - créer une application Web via des formulaires Web. - utiliser des services Web XML dans une application C# - tester des fonctionnalités avancées de C#.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Durée</b></li> </ul>	<p>5 Jours</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Technicité</b></li> </ul>	<p>@ @ @</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MODULE 1</b></li> </ul>	<p><b>Présentation de la plate-forme .NET</b> Les concepts de .NET Utiliser C# et le Framework .NET</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MODULE 2</b></li> </ul>	<p><b>Configurer et employer Studio Visual .NET</b> Découvrir Visual Studio .NET Créer une application Windows simple</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MODULE 3</b></li> </ul>	<p><b>Comprendre les notions fondamentales du langage C#</b> Utiliser les types C# prédéfinis Ecrire des expressions Créer des expressions conditionnelles et itératives Utiliser les variables, les boucles et les structures de décisions</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MODULE 4</b></li> </ul>	<p><b>Créer des objets avec C#</b> Définir une classe Déclarer des méthodes Utiliser les constructeurs Utiliser les membres statiques Créer des classes</p>

- **MODULE 5**

**Mettre en œuvre les techniques de la Programmation Orientée Objets**

Concevoir des objets  
Utiliser l'héritage  
Utiliser le polymorphisme

- **MODULE 6**

**Programmer avec C#**

Utiliser les tableaux  
Utiliser les collections  
Utiliser les interfaces  
Utiliser la gestion des exceptions  
Utiliser les délégations et les événements

- **MODULE 7**

**Construction d'applications .NET avec C#**

Description de la librairie de classes .NET  
Redéfinir les méthodes de la classe Objet  
Formater les chaînes de caractères et les nombres  
Utiliser les flots et les fichiers  
Travailler avec la sérialisation

- **MODULE 8**

**Utilisation de ADO .NET pour l'accès aux données**

L'architecture ADO .NET  
Créer une application qui utilise ADO .NET pour accéder à une base de données  
Utiliser les objets Dataset  
Utiliser les contrôles liés aux données  
Modifier les enregistrements d'une base de données

- **MODULE 9**

**Création d'applications évoluées**

Créer un menu principal  
Créer et utiliser les fenêtres de dialogue usuelles  
Créer et utiliser des fenêtres de dialogue personnalisées  
Créer et utiliser les barres d'outils  
Créer une barre d'état  
Imprimer à partir d'une application  
Implémenter la fonctionnalité glisser - déplacer

- **MODULE 10**

**Utilisation des services Web XML dans une application C#**

Utiliser un service Web XML  
Construire un service Web XML

- **MODULE 11**

**Création d'une application Web**

Créer une feuille Web  
Accéder aux données à partir d'une application Web  
Configurer ASP .NET

- **MODULE 12**

**Déploiement d'applications C#**

Configurer une application  
Déployer une application

