

<b>Objectifs :</b> Le cours se concentre sur la structure de programme c#, la syntaxe du langage et la mise en œuvre de .NET 4.0. Ce cours décrit les nouvelles améliorations dans le langage C# .Net 4.0 en utilisant le Studio Visuel 2010. Le cours met en évidence la structure des programmes en C# .Net 4.0, la syntaxe du langage et des détails sa mise en œuvre.	
<b>Prérequis :</b> Ce cours est destiné aux développeurs expérimentés qui ont déjà l'expérience de programmation dans C, C++, Visual Basic, ou Java et comprennent les concepts de programmation orientée objet. Ce cours n'est pas conçu pour de nouveaux programmeurs; il vise les développeurs professionnels avec une expérience d'au moins 12 mois de programmation dans un environnement orienté objet.	
<b>Public :</b> professionnels IT, techniciens, administrateurs et ingénieurs réseaux.	
<b>Niveau :</b> Intermédiaire Perfectionnement	<b>Durée standard préconisée :</b> 5 jours
<b>Pédagogie :</b> alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
<b>Moyens pédagogiques :</b> un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	<b>Évaluation des acquis :</b> Mise en pratique par exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
<b>Suivi après formation :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Certificat de stage</li> <li>• Un ouvrage de référence (remis en formation)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilan de formation rempli par le formateur</li> <li>• Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant</li> </ul>

### Détail des objectifs

Cocher les OBJECTIFS

	définis lors du tour de table	traités durant la formation
<b>Comprendre le C# et le .NET Framework .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre le .NET Framework.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des projets dans Visual Studio 2010.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Écrire une application C# .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer une application graphique .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exécuter et déboguer une application.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Construire sa programmation à l'aide de constructions de programmation C# .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarer des variables et assigner des valeurs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les expressions et opérateurs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser des tableaux .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les états de décision .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les états d'itération.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Déclarer et appeler les méthodes .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir et faire appel à des méthodes.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spécifier des paramètres facultatifs et les paramètres de sortie .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Gérer des exceptions .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les exceptions.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Générer des exceptions .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Gérer l'accès à la lecture et à l'écriture de fichiers.....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Accéder au système de fichier .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lire et écrire des fichiers à l'aide de streams.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Créer de nouveaux Types .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser des énumérations .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser des classes.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser des structs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comparer les références aux valeurs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Encapsuler les données et les méthodes .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contrôler la visibilité des membres types.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Partager les données et les méthodes.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Microsoft Visual Studio 2010

## Programmation en C# avec Microsoft Visual Studio 2010

Référence : IDLCS10266

### PLAN DE COURS

<b>Hériter des Classes et implémenter des Interfaces .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'héritage pour définir de nouveaux types de référence .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir et implémenter des interfaces .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir les classes abstraites .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Gérer la durée de vie des objets et contrôler les ressources .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Découvrir les collections Garbage .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les ressources .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Encapsuler des données et définir des opérateurs surchargés .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser les propriétés .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser les indexeurs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Comprendre les méthodes de découplage et la gestion des événements .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déclarer et utiliser des délégués .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser des expressions Lambda .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les événements .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Utiliser les collections et générer des types génériques .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser des Collections de classes .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et utiliser des types génériques .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir des Interfaces génériques et la comprendre la Variance .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les délégués et des méthodes génériques .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Construire des collections de classes personnalisées .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Implémenter des collections de classes personnalisées .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construire des requêtes pour des collections de classes personnalisées .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Utiliser LINQ pour requêter des données .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les opérateurs de requête LINQ .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Générer des requêtes dynamiques LINQ .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Intégrer du Code Visual C# avec les composants COM et les langages dynamiques .....</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intégrer du code C# avec Ruby et Python .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Accéder aux composants COM à partir de C# .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments : .....

.....

.....