

C# AVEC VISUAL STUDIO 2012

4 jours

CHF 7200.-

Renseignements

Tél. +41 22 732 51 11
Lu-Ve de 8h30 à 12h00
et de 13h00 à 17h00

DÉFINITION

Permettant de développer tout type d'applications, le langage C# est le langage objet phare de Microsoft. Le langage C# est lié à la plateforme .Net avec laquelle il partage ses objets pour développer des applications fenêtrées avec menus (winforms), des sites WEB (ASP.net), ou encore se connecter aux bases de données (ADO.net).

PUBLIC CIBLE

Ce cours s'adresse aux chefs de projets, aux développeurs qui souhaitent maîtriser le langage C# avec Visual Studio 2012.

OBJECTIF GÉNÉRAL

- Acquérir des bases pour développer des applications en C#
- Comprendre le Framework .Net avec C#
- Mettre en œuvre la programmation orientée objet (POO) avec C#
- Acquérir les connaissances et compétences nécessaire pour exploiter des données avec LINQ
- Apprendre à crypter et décrypter les données

PRÉ-REQUIS POUR SUIVRE CETTE FORMATION

Avoir déjà utilisé un langage de programmation.

MÉTHODE DE TRAVAIL

Permettant de développer tout type d'applications, le langage C# est le langage objet phare de Microsoft. Le langage C# est lié à la plateforme .Net avec laquelle il partage ses objets pour développer des applications fenêtrées avec menus (winforms), des sites WEB (ASP.net), ou encore se connecter aux bases de données (ADO.net).

Le cours c# avec Visual Studio 2012 est basé sur un support théorique, la mise en pratique au moyen d'exercices et un encadrement personnalisé du formateur.

CONTENU DU COURS C# AVEC VISUAL STUDIO 2012

Introduction à c # et à .Net
Syntaxe de base de C#
Tableaux
Méthodes et paramètres

C# AVEC VISUAL STUDIO 2012

4 jours

CHF 7200.-

Renseignements

Tél. +41 22 732 51 11
Lu-Ve de 8h30 à 12h00
et de 13h00 à 17h00

Gestion des exceptions
Classes fondamentales à disposition
Applications graphiques avec WinForms
Programmation orientée objet
L'objet avancé en C#
Bibliothèques utiles de .NET
Créer des méthodes, gérer les exceptions et surveiller les applications
Développer le code des applications graphiques
Créer des classes et implémenter des collections à typage sûr
Créer une hiérarchie de classes par héritage
Lecture et écriture de données locales
Accès aux bases de données
Accès à des données distantes
Concevoir l'interface utilisateur d'une application graphique
Améliorer les performances et la réactivité d'une application
Intégration de code non managé
Création de types réutilisables et d'assemblies
Cryptage et décryptage de données