

PROGRAMMATION C# AVEC MICROSOFT .NET FRAMEWORK 4

CODE STAGE : MS10266

OBJECTIFS

Ce cours se focalise sur la structure des programmes C#, la syntaxe du langage et des détails de l'implémentation avec le Framework .Net 4.0.

Lors de ce stage, les développeurs intermédiaires pourront acquérir les connaissances et les compétences nécessaires pour développer des applications en C# avec le Framework .Net 4.0

DURÉE

5 jours

PUBLIC

PRÉ-REQUIS

Pas de pré-requis

PROGRAMME

Module 1: Introduction au C# et au Framework.Net

- Introduction au Framework .Net
- Création de Projets Avec Visual Studio 2010
- Ecrire une Application C#
- Construire une Application Graphique
- Documenter une Application
- Exécuter et Débugger des Applications en Utilisant Visual Studio 2010

Module 2: Utiliser les bases de la Programmation C#

- Déclaration de Variables et Assignment de valeurs
- Utilisation d'expressions et d'opérateurs
- Création et Utilisation des Tableaux
- Utilisation des instructions de Test
- Utilisation des instructions de boucle



Module 3: Declaration et appel de méthodes

- Définition et appel de Méthodes
- Spécifier des paramètres optionnels et des paramètres de sortie

Module 4: Gestion des Exceptions

- Gestion des Exceptions
- Déclencher des Exceptions

Module 5: Lire et écrire dans des fichiers

- Accéder au système des fichiers
- Lire et Ecrire dans des fichiers en utilisant des Flux

Module 6: Créer de Nouveaux Types

- Création et Utilisation des Enumérations
- Création et Utilisation des Classes
- Création et Utilisation de Structures
- Comparaison entre variable par valeur et par Références

Module 7: Encapsuler les données et les Méthodes

- Contrôler la visibilité des Membres
- Partages des Méthodes et des données

Module 8: Hériter de Classes et Implémenter des Interfaces

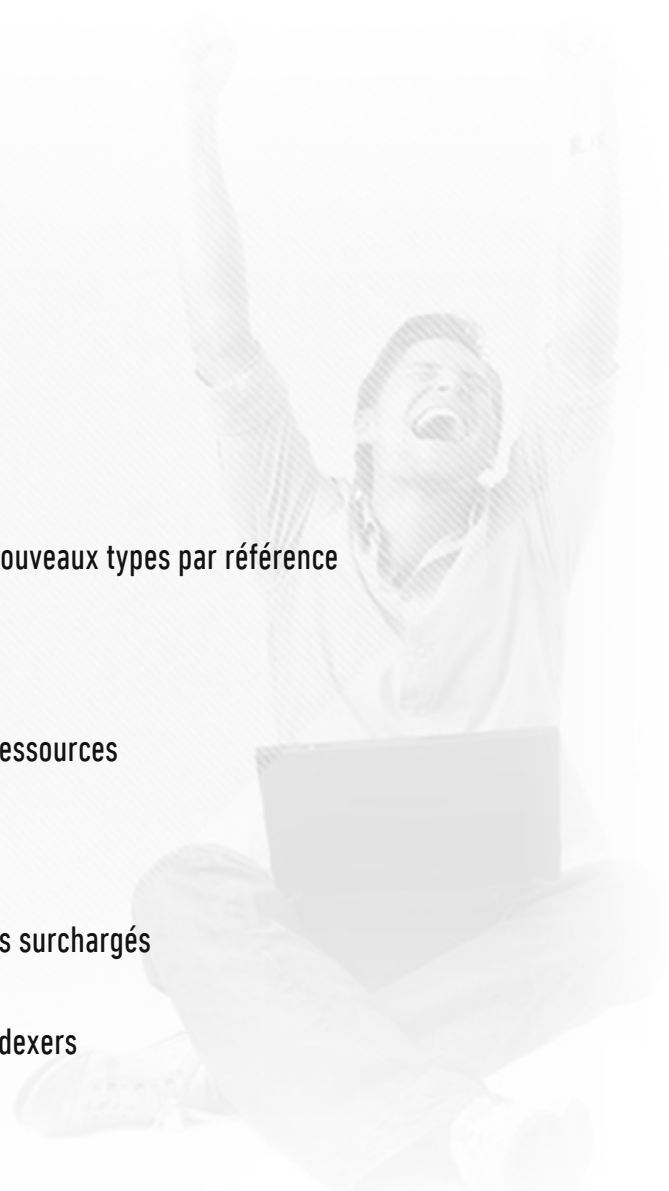
- Utilisation de l'héritage pour définir de nouveaux types par référence
- Définition et implémentation d'Interfaces
- Définition de classes abstraites

Module 9: Gérer le cycle de vie des objets et contrôler les ressources

- Introduction au Garbage Collector
- Gestion des Ressources

Module 10: Encapsuler les données et Définir des opérateurs surchargés

- Création Utilisation de Propriétés
- Création Utilisation d'Indexers
- Surcharger des Opérateurs



Module 11: Découpler les methods et la Gestion des événements

- Déclaration et utilisation de Délégués
- Utilisation dcode2utf('8217',0)Expressions Lambda
- Gestion des Evénements

Module 12: Utilisation de Collections et Construction de Types Génériques

- Utilisation de Collections
- Creation et Utilisation de types génériques
- Utilisation des methods génériques et de délégués

Module 13: Construire et Enumérer de Classes Collection personnalisées

- Implémentation dcode2utf('8217',0)une classe Collection personnalisée
- Ajouter un énumérateur à une classe Collection personnalisée

Module 14: Utiliser LINQ pour interroger des données

- Utilisation des methods dcode2utf('8217',0)extension LINQ et des Opérateurs de requête
- Construction de requêtes et expressions LINQ

Module 15: Intégration de code C# Code avec des composants COM et autres langages dynamiques

- Intégration de code C# avec Ruby et Python
- Accéder à des composants COM depuis C#

