

## Objectif :

développer facilement une application pour une interface graphique : Windows ou Linux.

## Prérequis :

notions de programmation ( Sinon participer avant au module : Initiation à la programmation).

## Contenu :

- Découverte de la programmation orientée objet. ( 8 heures )
- Comprendre les principes de la programmation Windows ® avec .Net et VisualStudio ®.(8 heures)
- Programmation Windows ® de Mono et Gtkmm. (8 heures)
- Enregistrer, lire, transmettre des objets. ( 4 heures)
- Les objets et les tables de base de données. ( 4 heures)

## Notions abordées :

### 1 *Notions théoriques*

- Notions d'Objets : Comportements, états.
- Classe, instanciation, propriétés, méthodes.
- Vie de l'objet : Constructeur, destructeur.
- Héritage.
- Surcharge.
- Références sur un objet, égalité et affectation.
- Agrégation.
- Conversion de type ( cast ).
- Propriété avec accesseurs.
- Classe abstraite, Interface.
- Sérialisation.

### 2 *Environnement de développement :*

- Traitement des erreurs.
- API dotnet.
- Déploiement.
- Lien avec BDD.
- Notions de processus et de tâches.
- Les composants.

### 3 *IHM :*

- Console.
- Windows : programmation événementielle.
- Notions de Client/Serveur. Interrogation d'une BDD distante.