

Durée : 5 jours soit 35 heures

Référence : IF-C#FON

Public visé :

- Développeurs
- Ingénieurs de développement

Pré-requis :

- Pratique d'un langage informatique
- Connaissances générales en programmation

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre un programme C#
- Concevoir, implémenter et organiser des objets
- Choisir les types et collections adaptées à un problème
- Interroger des collections en LinQ
- Respecter les conventions et bonnes pratiques du langage

Compétences acquises à l'issue de la formation :

- Comprendre un programme C#
- Concevoir, implémenter et organiser des objets
- Choisir les types et collections adaptées à un problème
- Interroger des collections en LinQ
- Respecter les conventions et bonnes pratiques du langage

Modalités pédagogiques :

Session dispensée en présentiel ou téléprésentiel, selon la modalité inter-entreprises ou intra-entreprises sur mesure.

La formation est animée par un(e) formateur(trice) durant toute la durée de la session et présentant une suite de modules théoriques clôturés par des ateliers pratiques validant l'acquisition des connaissances. Les ateliers peuvent être accompagnés de Quizz.

L'animateur(trice) présente la partie théorique à l'aide de support de présentation, d'animation réalisée sur un environnement de démonstration.

En présentiel comme en téléprésentiel, l'animateur(trice) accompagne les participants durant la réalisation des ateliers.

Moyens et supports pédagogiques :

Cadre présentiel

Salles de formation équipées et accessibles aux personnes à mobilité réduite.

- Un poste de travail par participant
- Un support de cours numérique ou papier (au choix)
- Un bloc-notes + stylo
- Vidéo-projection sur tableau blanc
- Connexion Internet
- Accès extranet pour partage de documents et émargement électronique

Cadre téléprésentiel

Session dispensée via notre solution iClassroom s'appuyant sur Microsoft Teams.

- Un compte Office 365 par participant
- Un poste virtuel par participant
- Un support numérique (PDF ou Web)
- Accès extranet pour partage de documents et émargement électronique

Informations sur l'accessibilité :



Description / Contenu

Module 1 : Prise en main de C#

- Relation de C# et .Net
- Intégration dans Microsoft Visual Studio
- Première application C#
- Exécution et débogage
- Mode natif : Native AOT

Module 2 : Types et instructions

- Variables : Déclaration/initiaisation
- Opérateurs, conversions simples
- Tests et boucles
- Tableaux uni. et multidimensionnels
- Tuples et tuples nommés
- Types références et types valeurs
- Gestion du null : ?, ??, ?.

Module 3 : Structuration d'un programme

- Enumérations : enum
- Attributs / annotations
- Méthodes : Définition, retour, appel, paramètres
- Paramètres avancés : out, ref, readonly ref, params
- Conversions complexes
- Exceptions : Déclenchement, traitement
- Documentation intégrée
- Architectures MVC, MVVM

Module 4 : Encapsulation

- Objets : class, struct, record
- Champs, méthodes et propriétés
- Modificateurs : private, public, static, init, ...
- Gestion du null : required, !, attributs spécifiques

Module 5 : Gestion des dépendances

- Espace de nom
- Bibliothèque de classe, références
- Gestionnaire NuGet
- Découplage par interface : définition, implémentation
- "Garbage Collection" et IDisposable

Module 6 : Collections génériques

- Collections usuelles : List, Dictionary
- Interfaces : IEnumerable, ICollection, IList
- Performances : StringBuilder, yield return, stackalloc, Span
- Conception d'un type générique : covariance/contravariance

Module 7 : LinQ

- Opérations élémentaires
- Expressions lambda
- Filtres et agrégations

Module 8 : Syntaxes avancées

- Notation asynchrones : async, await
- Délégués et événements
- Redéfinition d'opérateurs, indexeurs
- Classes abstraites
- Programmation dynamique par réflexion

Modules 9 : Tests

- Projet de test unitaire
- Cas de tests usuels et extrêmes
- Assertions usuelles
- Vérification des exceptions