

Objectifs

Ce cours apporte des bases solides de programmation C++

Participants

Programmeurs d'application et systèmes ayant à connaître la programmation objet en C++.

Prérequis

Pratique de la programmation structurée.

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en œuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assuré par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. La feuille d'émargement signée par demi-journée ainsi que l'évaluation des acquis de fin de stage sont adressées avec la facture.

Programme

Introduction

Historique

Caractéristiques du C++

Installation d'un compilateur

Les environnements intégrés (IDE)

Rappel de la Programmation C

Organisation d'un programme

Types de données

Déclaration d'une variable

Pointeurs

Les fonctions (main et les autres)

Instruction de contrôle

Les opérateurs

Agrégat de types (structure et tableau)

Gestion de chaînes de caractères

Gestion des fichiers

Spécificités du C++

Référence

Surcharge de fonctions

Arguments par défaut

Les fonctions en ligne inline

Allocation dynamique (new/delete) et la gestion du TAS

Organisation d'un programme C++

Modularité

Préprocesseurs, compilation et link

Les includes cycliques

Classes et objets en P.O.O

Les classes, données et fonctions membres

Status de protection

Constructeur/destructeur

Constructeur de copie

Pointeur d'autoréférence this

Instanciation d'objets

Membres static

L'attribut const.

Les objets temporaires

Héritage

Classe de base et classe dérivée

Les attributs de dérivation

Appel de constructeurs hérités

Héritage simple

Héritage multiple

Redéfinition de fonctions membres

Classe abstraite

Fonction virtuelle

Polymorphisme

Langage C ++ Fonctions de base

5 jours - 35 heures

Code formation : LGDV180



www.adhara.fr