

Objectifs

S'initier à l'environnement de développement sous Windows intégré à Delphi, manipuler les composants, manipuler les outils de gestion de bases de données, s'initier au développement d'application sous Windows en ObjectPascal. Créer une application complète dans un environnement client / serveur.

Participants

Analystes programmeurs. Informaticiens désirant programmer rapidement des prototypes et des applications sous WINDOWS, désirant une initiation pratique aux techniques de programmation objet.

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 oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée 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. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

L'environnement de développement

Présentation

Éléments de base

La palette de composants, les types de composants

L'inspecteur d'objets

L'éditeur de code

La fiche et les outils de conception, manipulations élémentaires

La palette d'alignement des objets

Les experts

La structure d'un projet sous Delphi

Le projet, le gestionnaire de projets

L'unit, la fiche

Les concepts MDI, SDI sous Windows

Le Pascal Objet

Structure générale du langage

Notions sur les langages orientés objet

La notion de unit

Portée des variables

Le modèle événementiel de délégation

Propriétés

Notion de propriétés

Utilisation des propriétés dans le cadre d'une programmation objet

Événements et Méthodes

Notion d'événements.

Notion de méthodes.

Gestion réseau des bases de données

Organisation d'une base de données

Les outils intégrés : Database Desktop, Gestionnaire d'alias

Composants de bases de données

Accès aux bases de données.

Liens entre tables

Utilisation du TSession

Description des composants de base de données.

Visualisation et édition des données.

Notion de Lookup

Index primaires et secondaires

Utilité des index

Création d'index

Liens entre les tables

Interrogation via SQL

Utilisation de SQL

Composant Tquery

Requêtes dynamiques

Requêtes hétérogènes

Création de DII