

Objectifs

Permettre à l'utilisateur de développer ses propres outils de développement sous Delphi.

Participants

Réservée aux développeurs Delphi expérimenté ou ayant suivi le premier cours.

Prérequis

Avoir une connaissance de l'environnement de développement Delphi.

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

Les composants en Delphi

Gestion de la bibliothèque

Principes de conception de composants

Analyse

Développement

Mise en place

Mise à jour

Options

Palette de composants

Installation de nouveaux composants

Compilation de la bibliothèque

Les fichiers DCU

Structure d'un composant

Classe

Enregistrement

Personnalisation d'un composant

Rappels sur le Pascal Objet

Les classes

La programmation événementielle

Les héritages

Exemple : Personnalisation d'un TEDIT

Les éditeurs de propriétés

Les éditeurs prédéfinis

Color

String...

Principes d'utilisation

Construction d'un éditeur

Appel des éditeurs dans l'inspecteur d'objet

Création d'un composant

Analyse du composant

Bitmaps

Gestion des messages

Recensement d'un composant

Gestion des palettes de composants

Développement de la classe

Création de propriétés

Création d'événements

Création de méthodes

Les graphiques et les composants

Images

Graphiques

Canevas

Composants de base de données

Liens avec une base

Les propriétés DataSource DataField

Description

Principe de fonctionnement

Implémentation

Recherche de composants sur une fiche

Liens entre composants

Affichage des composants existant dans l'éditeur



Boite de dialogue

Transformation d'une boite de dialogue en composant

Création de l'interface

Méthode Exécute

Vérification du fonctionnement