

## Objectifs

Être capable de concevoir une expérience utilisateur agréable et une interface adaptée aux différents formats d'écran. Maîtriser les outils et langages (Xaml et C#) nécessaires aux développements d'applications Windows Store. Savoir utiliser les motifs de conception MVVM et générer une application à page unique. Savoir publier une application sur le magasin d'applications.

## Prérequis

Disposer d'une première expérience en développement avec WPF ou Silverlight. Connaissance du langage C# et des notions Objet. Avoir suivi la formation « Visual Studio 2012 - Programmation C# avec le .Net Framework 4.5

## 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

### Introduction à la plate-forme Windows 8 et à Windows Store Apps

La plate-forme Windows 8

Comment fonctionne l'interface utilisateur Windows 8 ?

L'API WinRT (Windows RunTime) et langages

### Création d'interfaces utilisateurs avec XAML

Introduction au langage XAML

Le Code-behindXAML

Concepts avancés du langage XAML

### La présentation des données

Principes des contrôles de présentation de données

Le contrôle GridView

### Mise en page d'applications avec contrôles Windows 8 intégrés

L'API WinRT

Les contrôles de mise en page Windows 8

Utilisation du contrôle AppBar

Gestion des repères et mise à l'échelle

## Prendre en main les fichiers dans Windows Store Apps

Prendre en main les fichiers et les flux par le biais des applications Windows Store

Utilisation des composants de l'interface utilisateur des fichiers

## Gestion du processus de vie d'une application Windows Store

Introduction au processus de vie

Lancement d'applications

Mise en oeuvre de la stratégie de gestion de l'état de l'application

## Les modèles et les ressources

Mise en oeuvre des modèles

Création de ressources partagées

## Conception et mise en oeuvre de la navigation

Prise en main et concepts de bases de la navigation

Le contrôle Semantic Zoom

## Les contrats Windows 8

Concevoir les « charms » et des contrats

Le contrat de recherche

Le contrat de partage

Gestion des paramètres et des préférences

## Les notifications utilisateurs

Utilisation des « tiles », « live tiles » et « tiles » secondaires

Utilisation des notifications « toast »

## Concevoir et implémenter des stratégies d'accès aux données

Evaluation des stratégies

Exploitation des données à distance

## Déployer Windows Store Apps

Le fichier de « manifest »

Les certificats

Déployer des applications d'entreprise