

Objectifs

Cette formation très dense permet d'appréhender tous les aspects de C++ BUILDER. La maîtrise de l'environnement Windows est indispensable.

Participants

Réservée aux débutants C++ BUILDER connaissant un autre outil de développement ou aux chefs de projets désireux de se familiariser avec l'outil.

Prérequis

Des notions du langage C++ sont souhaitables.

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

C++ Builder

5 jours - 35 heures

Objectifs

Cette formation très dense permet d'appréhender tous les aspects de C++ BUILDER. La maîtrise de l'environnement Windows est indispensable.

Participants

Réservée aux débutants C++ BUILDER connaissant un autre outil de développement ou aux chefs de projets désireux de se familiariser avec l'outil.

Prérequis

Des notions du langage C++ sont souhaitables.

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

Notions de base - Introduction

Objets et composants

Notions de Programmation Orientée Objet.

Classes, Méthodes, Données, Déclarations, Portées.

Polymorphismes, coercition.

Dérivation de classes, héritages.

Constructeurs, destructeurs.

Propriétés

Notion de propriétés.

Utilisation des propriétés dans le cadre d'une programmation objet.

Evénements et Méthodes

Notion d'événements.

Notion de méthodes.

Présentation de l'interface de C++ Builder

Fenêtres et menus principaux

Description de la fenêtre principale de C++ Builder.

Les menus.

Les éléments de la barre d'outils.

La palette de composants

Présentation de la palette.

Utilisation des outils, onglets.

Obtenir de l'aide en ligne.

L'inspecteur d'objet

Utilisation de l'inspecteur d'objet.

Configuration de l'inspecteur d'objet.

Visualisation et modification des propriétés.

Utilisation des événements.

Affectation de code à des événements.

La fiche

Présentation de l'objet fiche.

Les différents types de fiches.

Les propriétés d'une fiche

Les événements liés à une fiche.

Instanciation d'une classe de fiche.

L'éditeur de code

Présentation de l'éditeur de code.

Configuration de l'éditeur de code.

Interaction entre l'éditeur de code et les outils graphiques de C++ Builder.

Normes de présentation d'un programme C++ Builder.

Configuration de l'environnement

Présentation des options de personnalisation de C++ Builder.

Bureau.

Bibliothèques, Compilateur.

Palette de composants.

Scruteur d'objets.

Les projets

Mise en place

Création d'un nouveau projet.

Différents types de projets.

Configuration.

Options du projet

Configuration des fiches du projet.

Configuration de l'application et des fichiers d'aide.

Optimisation de l'application et du code compilé.

Fichier construit lors de la compilation.

Gestion du projet et de ses éléments

Ajout, modification, suppression de fiches.

Intégration des fiches dans l'application.

Utilisation des composants

Description des principaux composants

Les composants de présentation : Label, Panel, Zone de reliefs ...

Les composants d'édition : Zone de texte, Combo-box, Zone de liste, Ascenseur ...

Les composants QuickReport : Générateur d'état

Utilisation des composants dans une application

Ajout d'un élément à une fiche.

Edition des propriétés.

Gestion du comportement du composant.

Gestion des propriétés et des méthodes

Description des différentes propriétés.

Affichage, modification de propriétés.

Programmation de méthodes.

Appels de méthodes.

Bases de données en C++ Builder

Présentation du moteur BDE

Fonctionnement du moteur BDE.

Interfaçage de BDE avec C++ Builder.

Présentation et utilisation des composants de bases de données

Accès aux bases de données.

Description des composants de base de données.

Visualisation et édition des données.

Notion de Lookup.

Utilisation d'index primaires et secondaires

Utilité des index.

Création d'index.

Liens entre les tables.

Dérivation d'un composant existant

Création de nouveaux composants dérivés des composants de base

Création d'un composant

Définition de la classe de composant.

Définition des propriétés.

Implémentation des méthodes.

Registration

1085