

Objectifs

? Installer et configurer l'environnement pour accéder au Mobile ? Concevoir et tester une application mobile ? Accéder et synchroniser les bases de données

Participants

Développeurs

Prérequis

Connaissance et programmation et base de données

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

**WINDEV MOBILE : Développement d'applications
MOBILE (IPHONE, WINDOWS PHONE, WINDOWS
MOBILE, ANDROID)**

5 jours - 35 heures

Objectifs

? Installer et configurer l'environnement pour accéder au Mobile ? Concevoir et tester une application mobile ? Accéder et synchroniser les bases de données

Participants

Développeurs

Prérequis

Connaissance et programmation et base de données

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

Présentation de WinDev Mobile

La gestion du cycle de vie de vos développements

La maîtrise des concepts de base

L'utilisation du L5G

La base de données

L'utilisation d'une base de données HyperFileSQL locale

L'utilisation d'une base de données C/S

Les requêtes

Mise en place de la réplication universelle programmée

L'interface Homme/Machine

L'éditeur de fenêtres

La charte graphique

Le projet, les fenêtres : ergonomie, menu système, barre de titre, styles

Les menus déroulants

Les champs tables et zones répétées

Les combos autoalimentées

Les onglets

La programmation

Les propriétés des objets

Les fonctions WLangage spécifiques de WinDev Mobile

Le débogueur

Les outils : WDCapture

La gestion des mails

La synchronisation avec les bases standards (tâches, contacts, rendez-vous)

Les procédures et les fonctions (avec ou sans passage de paramètres)

Les fonctions WLangage spécifiques de WinDev pour accéder au Mobile

Les fonctions évoluées du WLangage

Les tableaux

Les structures

Les tableaux de structures et d'objets

La programmation orientée objet (POO)

Les concepts de la POO : les classes, les membres, les méthodes, les objets

Le "Constructeur" et le "Destructeur"

La notion d'héritage, d'encapsulation, de polymorphisme

L'utilisation de tous ces concepts en WLangage : description de classes, de membres, de méthodes et d'objets

La définition de classes par méthode UML (diagramme des classes)

Les services Web

Les concepts des services Web

L'utilisation d'un service Web

Les états (reporting)

Les spécificités des impressions sur Mobile

L'installation

La création de la procédure d'installation

Les méthodes de déploiement du Framework et de l'application (CAB et MSI)

1177