

C++, programmation objet

5 j (35 heures)

Ref : LANC+

Public

Développeurs, ingénieurs, chefs de projets proches du développement.

Pré-requis

Niveau : Connaître les principes de la programmation orientée objet et disposer d'une expérience d'un langage de programmation...

Techniques (formations en classe virtuelle) : Vous devez disposer d'un ordinateur connecté à internet, d'un micro et d'une caméra

Moyens pédagogiques

Modalité : Formation présentielle ou Formation distancielle (classe virtuelle) - Inter / Intra - Groupes de 4 à 12 stagiaires

Méthodes : Présentation des concepts, discussion technique, démonstrations, exercices et TP

Matériel :

Présentiel : Un poste informatique par stagiaire connecté à internet, à une imprimante en réseau et au réseau informatique,

Les salles sont équipées d'un tableau interactif ou d'un vidéoprojecteur et d'un paperboard

Distanciel : Aelion met à disposition de chaque stagiaire

- Un PC équipé des outils et logiciels nécessaires à la formation auquel vous accédez via un outil de prise en main à distance

- Un accès à un outil de classe virtuelle (Meet)

Support de formation : Un support de formation sera remis à chaque stagiaire en fin de formation : plateforme collaborative intégrant le code source des exercices réalisés en formation, webographie, mémos

Modalités de suivi et d'évaluation

Questionnaire d'évaluation des pré-requis, suivi des connaissances tout au long de la formation, Evaluation des acquis en fin de formation

Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage, feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur, Attestation de fin de formation

Évolution du C, 3e langage le plus utilisé au monde, le C++ est un langage orienté objet très utilisé. Il est considéré comme un langage bas niveau puissant, robuste et extrêmement rapide. Cette formation vous apprendra à développer des applications objets réutilisables et opérationnelles, ainsi qu'à maîtriser la syntaxe C++ en y associant les meilleures pratiques.

A l'issue de la formation, vous serez capable de mettre en œuvre les principes fondamentaux de la conception orientée objet et de concevoir des applications en C++.

Action collective OPCO ATLAS - [Inscription CampusAtlas](#)

Objectifs

C++, programmation objet

- Appliquer les principes de la Conception Orientée Objet
- Maîtriser la syntaxe du langage C++
- Concevoir des applications C++ utilisant des classes
- Utiliser les outils de développement associés au langage C++
- Maîtriser les ajouts majeurs de la norme C++ 11

Programme détaillé

UTILISER LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT ASSOCIES AU LANGAGE C++

- Historique C++
- Les différents compilateurs
- Environnements de développement
- Spécification et corps de main
- Affichage de valeurs et de chaînes avec cout
- Lecture des valeurs avec cin
- Formatage des sorties avec des manipulateurs de flots

MAITRISER LA SYNTAXE DU LANGAGE C++ (1/4)

- Déclaration et initialisation de variable
- Types de données entiers
- Types de données à virgule flottante
- Calcul arithmétique et affichage des résultats
- Mélange des types entiers et à virgule flottante dans les calculs et affectations
- Utilisation des références pour l'efficacité et des constantes pour la sécurité

MAITRISER LA SYNTAXE DU LANGAGE C++ (2/4)

- Passage des arguments aux fonctions et retour des valeurs depuis des fonctions
- Passage des arguments : par valeur ou par référence
- Visibilité, durée et valeur initiale des variables temporaires locales et des paramètres

MAITRISER LA SYNTAXE DU LANGAGE C++ (3/4)

- Prise de décision avec IF/ELSE
- Valeurs logiques bool ou int
- Chaînes d'instructions if/else
- Exécution de boucles avec while et for
- Opérateurs d'égalité, relationnel et logique
- Opérateurs incrémentiels et décrémentation

MAITRISER LA SYNTAXE DU LANGAGE C++ (4/4)

- Déclaration et utilisation de tableaux pointeurs
- Stockage de chaînes dans des tableaux de caractères

Accès aux éléments des tableaux par l'intermédiaire des pointeurs

Pointeurs ou références

Classe string standard et ses méthodes

MAITRISER LES AJOUTS MAJEURS DE LA NORME C++ 11

Les conteneurs de la librairie standards

Les constructeurs

Les itérateurs

Les méthodes

Les algorithmes

APPLIQUER LES PRINCIPES DE LA CONCEPTION ORIENTEE OBJET (1/2)

Classe et objets

Membres publics et privés

Attributs et méthodes

Constructeurs et destructeurs

Auto-référence : le pointeur this

APPLIQUER LES PRINCIPES DE LA CONCEPTION ORIENTEE OBJET (2/2)

Séparation en interface et implementation

Signature des méthodes

Surcharge des opérateurs

Méthode amie

Affectation par copie, constructeur par copie

Méthodes en ligne et constexpr

CONCEVOIR DES APPLICATIONS C++ UTILISANT DES CLASSES (1/2)

Classes de base et dérivée

Réutilisabilité par extensions incrémentielle

Redéfinition des méthodes parentes

Méthodes virtuelles

Méthodes virtuelles pures

CONCEVOIR DES APPLICATIONS C++ UTILISANT DES CLASSES (2/2)

Manipulation des objets en mode direct ou par référence

Passage des objets par valeur, par référence en mode constant ou pas

Pile et tas

Allocation dynamique et désallocation

Pointeurs et tableaux d'objets