



Apprendre le C# - Les fondamentaux

96 leçons

Durée estimée : 07h16

Référence : BFEP-233

- Apprendre le C#
- Introduction
- Environnement .Net
- Historique et versions
- Les langages du framework
- Visual Studio et Blend
- Introduction
- Installation des outils
- Création d'un nouveau projet
- Le premier programme : Hello World !
- Solutions, projets, fichiers
- Principales zones du logiciel
- Introduction
- Instructions et blocs
- Commentaires
- Variables
- Types
- Opérateurs
- Exemple d'utilisation des opérateurs
- Conversion
- Entrées / sorties
- Caractères spéciaux
- Instructions conditionnelles
- Instructions itératives
- Blocs et portées
- Méthodes
- Introduction
- Décompte : énoncé
- Décompte : correction
- Tirage de dés : énoncé



Apprendre le C# - Les fondamentaux

96 leçons
Durée : 07h16
Référence : BFEP-233

- Tirage de dés : correction
- Jeu du plus ou moins : énoncé
- Jeu du plus ou moins : correction
- Introduction
- Tableaux
- Tableaux à plusieurs dimensions
- Listes
- Enumérations
- Introduction
- Morpion : énoncé
- Correction : structure
- Correction : affichage grille
- Correction : jeu utilisateur
- Correction : jeu ordinateur
- Correction : fin de jeu
- Introduction
- Principes
- Classe et objets
- Créer une classe
- Méthodes
- Attributs et propriétés
- Héritage
- Exemple d'héritage
- Surcharge de méthodes
- Polymorphisme
- Interfaces
- Classes abstraites
- Classes statiques
- Introduction
- Énoncé



Apprendre le C# - Les fondamentaux

96 leçons

Durée : 07h16

Référence : BFEP-233

- Correction : classe Véhicule
- Correction : classes Voiture et Utilitaire
- Correction : boucle principale, menu
- Correction : liste et ajouts
- Correction : suppression
- Introduction
- Valeurs et références
- Exceptions
- Importer du code (using)
- Documentation en ligne
- Debugueur
- Introduction
- Les différents types d'interface
- Créer son premier projet WPF
- Principaux éléments et layouts
- Le XAML
- Utiliser Blend
- Gestion des images
- Récupérer les évènements
- Récupérer les évènements : exemple
- Interagir avec les éléments graphiques
- S'abonner depuis le code
- Gestion des fenêtres
- Introduction
- Enoncé
- Correction : vue globale
- Correction : interface graphique
- Correction : initialisation de la grille
- Correction : affichage de la carte
- Correction : affichage des caisses et du personnage



Apprendre le C# - Les fondamentaux

96 leçons

Durée : 07h16

Référence : BFEP-233

- Correction : gestion des déplacements
- Correction : murs et déplacements
- Correction : déplacement des caisses
- Correction : nombre de déplacements
- Correction : recommencer
- Correction : fin de jeu
- Quiz