

C++, programmation Objet

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de formation : Formation continue

Éligible au CPF : Non

Domaine : Développement

Action collective : Non

Filière : Open Source - LAMP : Linux Apache PHP

Rubrique : Langages : Python, Scala, GO,...

Code de formation : AS552

€ Tarifs

Prix public : 2770 €

Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

Le plan de développement des compétences de votre entreprise : rapprochez-vous de votre service RH.

Le dispositif FNE-Formation.

L'OPCO (opérateurs de compétences) de votre entreprise.

France Travail: sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.

CPF -MonCompteFormation

Contactez nous pour plus d'information : contact@aston-institut.com

PRÉSENTATION

Objectifs & compétences

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de mettre en œuvre les principes fondamentaux de la conception orientée objet et de concevoir des applications en C++. 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

Public visé

Développeurs, ingénieurs, chefs de projets proches du développement.

Pré-requis

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

Lieux & Horaires

Campus : Ensemble des sites

Durée : 35 heures

Délai d'accès : Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation, sous condition d'un dossier d'inscription complet

Distanciel possible : Oui

PROGRAMME

Mise en place de plusieurs projets mettant en exergue les acquis tout au long de la formation

Chapitre 1 :

Les fondamentaux :

- De C à C++
- Installation des outils
- Premier programme
- Les variables
- Les commentaires
- Les mots-clés du langage
- Opérateurs
- Chaînes de caractères
- Tableaux statiques
- Console
- Conditions
- Constantes
- Boucles
- Références
- Utilisation d'espaces de noms
- Déduction automatique de type
- Tableaux dynamiques
- Fonctions

Atelier pratique :

Calculatrice dans la console pour les opérateurs.

Gestion d'un stock de produits.

Chapitre 2 :

Structure d'un programme C++ • Les espaces de noms

- Les fonctions

Prochaines sessions

Cliquez sur la date choisie pour vous inscrire :

07 / 07 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 35 heures

📅 : 5 jours

06 / 10 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 35 heures

📅 : 5 jours

01 / 12 / 2025

📍 : Ensemble des sites

✓ : Distanciel possible

🕒 : 35 heures

📅 : 5 jours

- Les fonctions in line
- Surcharge de fonctions
- Paramètres en nombre variable

Atelier pratique :

Nous reprenons les exercices précédents et analysons les espaces de noms.

La calculatrice se verra agrémentée de surcharge de fonctions sur certaines opérations, de même pour l'exercice « Gestion d'un stock de produits ».

Chapitre 3:

Approche objet

- Inconvénients de l'approche procédurale
- Origines de l'approche objet
- Encapsulation
- Abstraction
- Héritage
- Polymorphisme
- Panorama des principaux langages objet

Atelier pratique : Cour théorique basé sur des exemples de code. Les exercices auront lieu dans le chapitre « Classes et Objets »

Chapitre 4 :

Le pré-compilateur et compilation séparée

- Principe de la compilation séparée
- Rôles de fichiers d'entête
- L'inclusion de fichiers
- Principe de la compilation conditionnelle
- Les constantes
- Les macro-instructions

Atelier pratique : Nous faisons une analyse de la compilation et mettons en place des « macro » pour envoyer des logs de l'état de la compilation dans un fichier.

Chapitre 5 :

Les classes et les objets

- Généralités
- Déclaration de classe
- Les membres de la classe
- Contrôle d'accès aux membres
- Constructeur et destructeur
- Instanciation
- Accès aux attributs et méthodes
- Membres spéciaux : this
- Les membres amis
- Les membres static
- Les méthodes const
- Classes composées d'objets
- Destruction des instances

Atelier pratique :

Nous reprenons l'exercice « Gestion d'un stock de de produits » et nous le transformons en projet purement objet.

Chapitre 6 :

Concepts avancés

- Rôle du constructeur de copie
- Surcharge de l'opérateur d'affectation

Atelier pratique :

Ajout d'un constructeur de copie et surcharge de l'opérateur d'affectation dans les classes développées dans le précédent exercice et permettons la copie des produits.

Chapitre 7 :

La surcharge des opérateurs

- Sommaire des opérateurs
- Conversion de type implicite
- Fonction amies pour la surcharge d'opérateurs
- Opérateur de conversion de type

Atelier pratique :

Ajout d'opérateurs surchargés comme méthodes et comme fonctions amies

Chapitre 8 :

L'héritage et le polymorphisme

- Types d'héritage

- Mécanisme d'héritage
- Classes dérivées
- Hiérarchie de classes
- Polymorphisme et méthodes virtuelles
- Héritage multiple
- Classes de base virtuelles

Atelier pratique :

Mise en œuvre d'un héritage public simple entre trois classes, du polymorphisme et d'un héritage multiple répété en se basant sur l'exercice « Gestion d'un stock de produits ».

Chapitre 9 :

Gestion des exceptions

- Gestion sur place avec try, catch, finally
- Propagation • Lever une exception avec throw

Atelier pratique :

En se basant sur l'exercice « Gestion d'un stock de produits », mise en place d'une gestion d'exceptions pour traiter des anomalies lors du passage de paramètres

Chapitre 10 :

Introduction aux pointeurs intelligent

- Inconvénients des pointeurs nus
- Principe des pointeurs smart pointers
- Mise en œuvre de unique_ptr et shared_ptr

Atelier pratique :

Mise en œuvre de pointeurs intelligents pour remplacer des pointeurs nus

Chapitre 11 :

Introduction aux templates

- Principe des templates
- Instanciation des templates
- Template de fonctions
- Template de classes

Atelier pratique :

En se basant sur l'exercice « Gestion d'un stock de produits » : création et utilisation d'un template de fonction et d'un template de classe simple

Chapitre 12 :

La bibliothèque STL

- Présentation de la Standard Template Library STL
- Présentation de quelques conteneurs
- Présentation des templates d'entrées/sorties

Atelier pratique :

Mise en œuvre du conteneur std::vector

Mise en œuvre des templates d'entrées-sorties sur fichiers

MODALITÉS

Modalités

Modalités : en présentiel, distanciel ou mixte . Toutes les formations sont en présentiel par défaut mais les salles sont équipées pour faire de l'hybride. – Horaires de 9H à 12H30 et de 14H à 17H30 soit 7H – Intra et Inter entreprise.

Pédagogie : essentiellement participative et ludique, centrée sur l'expérience, l'immersion et la mise en pratique. Alternance d'apports théoriques et d'outils pratiques.

Ressources techniques et pédagogiques : Support de formation au format PDF ou PPT Ordinateur, vidéoprojecteur, Tableau blanc, Visioconférence : Cisco Webex / Teams / Zoom.

Pendant la formation : mises en situation, autodiagnostic, travail individuel ou en sous-groupe sur des cas réels.

Méthode

Fin de formation : entretien individuel.

Satisfaction des participants : questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation.

Assiduité : certificat de réalisation.

Validations des acquis : grille d'évaluation des acquis établie par le formateur en fin de formation.

POUR ALLER PLUS LOIN**Et apres**

N