

C++ Programmation avancée

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de formation : Formation continue

Éligible au CPF : Non

Domaine : Développement

Action collective : Non

Filière : Action collective ATLAS "Java, .Net, C++"

Rubrique : C++

Code de formation : F28030

PRÉSENTATION

Objectifs & compétences

Maîtriser les concepts avancés du C++ Connaître les principales nouveautés du C++ 11

Public visé

Développeur C++

Pré-requis

Une bonne connaissance du langage C++ est nécessaire

€ Tarifs

Prix public : 2420 €

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

PROGRAMME

Chapitre 1 : Rappels sur les classes en C++

Rôle du constructeur de copie

Rôle de l'opérateur d'affectation surchargé

Intérêt du destructeur virtuel

Exercice : mise en oeuvre du `const_cast` et `static_cast`

Chapitre 2 : Les conversions en C++

Présentation `const_cast` `static_cast` `reinterpret_cast` `dynamic_cast`

Exercice : mise en oeuvre du `const_cast` et `static_cast`

Les

C

Chapitre 3 : Les pointeurs sur membres Syntaxe

Mise en oeuvre

Exercice : Utilisation de pointeurs sur méthodes pour effectuer des calculs mathématiques

C

Chapitre 4 : Les pointeurs intelligents

Principe de la gestion de ressources

Intérêt des smart pointers `unique_ptr` et `shared_ptr`

Exercice : remplacement de pointeurs nus par des pointeurs intelligents

Lieux & Horaires

Durée : 28 heures

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

Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

Chapitre 5 : L'identification de type à l'exécution (RTTI) Principe Fonctionnement du `dynamic_cast` La classe `type_info` Exercice : mise en oeuvre de RTTI pour détecter un type particulier dans une hiérarchie de classes

Chapitre 6 : Les exceptions Principe Les classes d'exceptions Lever une exception Gestionnaires d'exceptions Liste d'exceptions Hiérarchies d'exceptions Exceptions standards Exceptions et constructeurs Exceptions et gestion des ressources Bonnes pratiques Exercice : Mise en place d'une gestion d'exceptions dans une application en remplacement des messages d'erreur

C

Chapitre 7 : Les templates Présentation Syntaxe Template de fonctions Template de classes Template de méthodes Instanciation des templates Spécialisation des templates Instanciations partielles Avantages / inconvénients Classe/typename/template Exercice : Mise en oeuvre de fonctions template de fonctions, de classes

Chapitre 8 : Les foncteurs Présentation Foncteurs prédéfinis Adaptateurs Intérêt des foncteurs Exercice : Mise en oeuvre d'un foncteur avec un algorithme de la STL

Chapitre 9 : La bibliothèque STL Présentation Les conteneurs Les allocateurs Les itérateurs Les algorithmes Les entrées-sorties Exercice : Mise en oeuvre de quelques conteneurs, d'algorithmes et template d'entrées-sorties Complément d'E-Learning avec Lynda sur la gestion des exceptions

Chapitre 10 : Les idiomes Traits Policy SFINAE (substitution failure is not an error) CRTP (curiously recurring template pattern) Exercices : mise en oeuvre de chacun des idiomes

Chapitre 11 : La méta-programmation Présentation Avantages/inconvénients Optimisations Exercices : mise en oeuvre de la méta-programmation pour effectuer des calculs par le compilateur

Chapitre 11 : Présentation de la bibliothèque Boost avec les tests unitaires Présentation des différents modules `Static_assert` `Property_map` `Tuple` `Variant` `Threads` `BoostTest` : librairie permettant de faire les tests unitaires Exercices : mise en oeuvre de quelques template de Boost avec tests unitaires

C

Chapitre 12 : Principales nouveautés du C++11 Les mots-clés `auto`, `decltype` et `constexpr` La constante `nullptr` La nouvelle boucle `for` Références `rvalue` Copie par déplacement Transfert parfait Les fonctions `lambda` Exercices : Mise en oeuvre des mots-clés `auto`, `decltype` et `constexpr` Mise en oeuvre des références `rvalue` pour la création et la copie d'objet par déplacement Mise en oeuvre des expressions `lambda` Complément d'E-Learning avec Lynda sur l'essentiel de C++11

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.