

Langage C++ 2008

Public : Chercheurs, Ingénieurs et Techniciens

Pré-requis : Notions de base en Informatique. Connaissance du Langage C, éventuellement notions sur les langages orientés objets.
Disposer des matériels et logiciels permettant d'utiliser Visual C++ de Microsoft.

[Questionnaire ci-joint à renvoyer impérativement avec votre inscription](#)

Effectif : 7

Objectif : Etre capable de programmer en C++

Durée : 5 jours

Date : du 13 au 17 octobre 2008

Lieu : CNRS - GLM- Bâtiment PH (Sous sol)
31, Chemin Joseph Aiguier - 13402 MARSEILLE CEDEX 20

Inscriptions :
CNRS - Délégation Provence
SRH - Formation Permanente
13402 MARSEILLE CEDEX 20

Renseignements administratifs : Laetitia MIMOUN
☎ : 04.91.16.42.74 ☎ : 04 91 16 46 44 @ : laetitia.mimoun@dr12.cnrs.fr

Renseignements pédagogiques : Jean-Pierre SAUVE, CESI
☎ : 04-99-51-21-30 ☎ : 04-99-51-21-30 @ : Jpsauve@cesi.fr

Date limite d'inscription : vendredi 19 septembre 2008

Voir questionnaire + programme du stage ci-joints

Formation Permanente

LANGAGE C++

NOM et PRENOM DU PARTICIPANT :

LABORATOIRE :

CONNAISSANCE DU LANGAGE C :

OUI

NON

CONNAISSANCE DE L'OUTIL DE DEVELOPPEMENT VISUAL C++ :

OUI

NON

MAITRISE DE L'INTERFACE WINDOWS 95 OU 98 :

OUI

NON

**NOUS VOUS REMERCIONS DE RENDRE IMPERATIVEMENT
CE QUESTIONNAIRE AVEC VOTRE FICHE D'INSCRIPTION**

Formation Permanente

Programme du stage LANGAGE C++

1 - LE LANGAGE C++

1- PRESENTATION

- 1.1 - Les Enjeux Génie Logiciel
- 1.2 - Le Langage C++
- 1.3 - Le Positionnement

2 - PARADIGME OBJET

- 2.2 - Utilisation des objets
- 2.4 - Origine conceptuelle
- 2.5 - Analyse Objet

3 - STRUCTURE DU LANGAGE C++

- 3.1 - Structure d'un programme
- 3.2 - Les Types de données
- 3.3 - Expressions et instructions
- 3.4 - Fonctions, Portée et allocation
- 3.5 - Fonctions surchargées et fonctions templates

4 - SPECIFICITES DU C++

- 4.1 - La classe en C++
- 4.2 - Les méthodes
- 4.3 - Classe template
- 4.4 - Dérivation et héritage
- 4.5 - Fonctions et classes virtuelles
- 4.6 - Gestion des exceptions

5 - FLUX DU C++

- 5.1 - Introduction
- 5.2 - Flux et librairie iostream
- 5.3 - La classe de base IOS
- 5.4 - Sorties de données
- 5.5 - Entrées de données
- 5.6 - Entrées/Sorties sur disque et en mémoire

6 - LES COLLECTIONS

- 6.1 - Forme des collections
- 6.2 - Classes
- 6.3 - Manipulation
- 6.4 - Exemples

7 - RTTI (Identification du type à l'exécution)

- 7.1 - Compatibilité et portabilité
- 7.2 - Gestion des objets C++
- 7.3 - Utilisation d'une méthode
- 7.4 - Le cast dynamique
- 7.5 - L'opérateur typeid et la classe typeid

2 – INTRODUCTION AUX CLASSES MFC

INTRODUCTION

- 1 - L'API Win32
- 2 - Généralités

NOTIONS DE BASE SUR LES CLASSES MFC

- 1 - Utilisation des Classes MFC
- 2 - Menus, souris et clavier
- 3 - Fenêtres filles et secondaires
- 4 - Contrôles et Boîtes de dialogue
- 5 - Interface visuelle (GDI)
- 6 - Système Windows