

Formation Développement d'applications universelles (Universal Apps)

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 245,00 € HT (standard) 1 796,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs .NET
■ Pré-requis :	Maîtrise de la programmation orientée objet en .Net (C# ou VB.Net)
■ Objectifs :	Savoir créer une application universelle pour Windows 10
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	.NE1046-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Universal Application Platform pour Windows 10, Windows Phone, Hololens, Internet Of Things...

Responsive Design avec Adaptive Triggers

Code Adaptatif et SDK d'extension

Outils et émulateurs multi-plateformes

Atelier : Paramétrage de l'environnement, activation du mode développeur, structure minimale d'un projet.

Construire une interface universelle

XAML : syntaxe, contrôles et positionnement

Gestion des événements

Gestion des styles, des thèmes

Gestion des vues (Visual State Triggers) et orientation

Navigation

États de l'application

Émulation

Atelier : Construire une application avec des vues adaptables au type de terminal

Manipuler des données

Stockage et importation de fichiers

Roaming de données

Persistance dans une base de données locale

Communication asynchrone

Atelier : persistance de données depuis l'application

Concepts avancés

Fonctions natives de la plateforme Windows 10

Utilisation des vignettes (tuiles)

Contrats, launchers et choosers

Gestion des notifications

Géolocalisation

Implémentation de tâches d'arrière-plan (asynchrones)

Publication dans le Windows Store

Atelier : introduction de la géolocalisation dans l'application et gestion des notifications.