

# Formation Développement d'applications universelles (Universal Apps)

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Développeurs .NET
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de la programmation orientée objet en .Net (C# ou VB.Net)
<b>Objectifs :</b>	Savoir créer une application universelle pour Windows 10
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	.NE1046-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

## 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.**