

Ce cours fournit les connaissances de base pour développer des applications portables sur les environnements mobiles.

OBJECTIFS

- Introduction à la plateforme Windows Mobile
- Découvrir L'API WinRT
- S'imprégner des bases du XAML
- Travailler avec les contrôles de présentation
- Connaître les contrôles WinRT
- Maîtriser la gestion des fichiers et des Stream dans les applications
- Apprendre la gestion de la vie de l'application
- Créer des ressources partagées
- Gérer la navigation dans les applications mobile
- Implémenter les Charms bar et les contrats Implémentation des tuiles, tuiles temps réel, tuiles secondaires et des notifications par badge
- Etude des Stratégies d'accès aux données
- Travailler avec les sources de pointeurs
- Travailler avec les sources de pointeurs
- Connaître les applications Universelles dans Windows 10

PUBLIC

Cette formation s'adresse aux développeurs.

PRE-REQUIS

Avoir suivi les modules sur le langage C# ou posséder les connaissances équivalentes.

PROGRAMME

Introduction à la plateforme Windows Mobile

- Les éditions Windows 8, 8.1 et 10
- L'Architecture
- Fonctionnalités et terminologie
- Principes de l'interface utilisateur
- Principes de Mise en page, interactions et navigations
- Snapping, scale
- Les contrats
- Connexions et relations avec le Cloud

L'API WinRT

- Fonctionnalités clés
- Différences avec .NET Framework
- Fonctionnement avec les différents langages
- Support de Visual studio 2015
- T.P.: explorer une application windows 8 avec vérification des concepts de l'interface

Les bases du XAML

- Syntaxe, espaces de noms Le code-behind : design et structure du code
- Propriétés et événements
- Types personnalisés
- Propriétés dépendantes et routage des événements
- Marqueurs d'extensions pour les valeurs de propriétés
- Les animations, storyboard
- Le Visual state manager
- La serialisation du XAML
- T.P.: créer une interface utilisateur en XAML

Travailler avec les contrôles de présentation

- Travailler avec les données
- Les contrôles de présentation : gridView, listView, flipView
- Liaisons avec les données : observableCollection
- Le contrôle GridView
- Connexion à une source de données
- Grouper les données
- Modifier la présentation



A retenir

Durée : **5 jours** soit 35h.
Réf. **CYNMOB**

 **01 42 93 52 72**

Dates des sessions

Paris
21/05/2018
19/11/2018

Cette formation est également proposée en formule **INTRA-ENTREPRISE.**



Inclus dans cette formation



Coaching Après-COURS

Pendant 30 jours, votre formateur sera disponible pour vous aider. CERTyou s'engage dans la réalisation de vos objectifs.

100%
SATISFACTION
GARANTIE

Votre garantie 100% SATISFACTION

Notre engagement 100% satisfaction vous garantit la plus grande qualité de formation.

- T.P.: présenter des données métier dans une grille

Les contrôles WinRT

- Les contrôles de base, de Layout et d'Items
- Le contrôle AppBar et ses emplacements : meilleurs pratiques
- Les vues Snapped et les vues Fill : : meilleurs pratiques
- T.P.: réaliser une page avec snapBar et des vues adaptatives

Gestion des fichiers et des Stream dans les applications

- Travail asynchrone
- L'espace de nom Windows.Storage
- Dossiers locaux et temporaires
- Permissions d'accès au stockage
- Travailler avec les fichiers et les streams : meilleurs pratiques
- Les file pickers : ouverture et fermeture des fichiers
- Les contact pickers
- T.P.: ajout de données métier provenant de fichiers sur une page avec le file picker

Gestion de la vie de l'application

- Où situer le démarrage de l'application ?
- Que se passe-t-il lorsque l'application est suspendue ?
- Les événements PLM Activation de l'application comparée au lancement
- Les modes d'activation
- Reprendre une session
- Tâches asynchrones
- Verrouillage des écrans
- Gestion d'état de l'application
- Restauration et sauvegarde de l'état
- Code standard du modèle de l'application
- T.P.: suspendre et reprendre une application mobile

Créer des ressources partagées

- Dictionnaire de ressources et référencement
- Création de styles et modèles
- T.P.: ajouter des styles et templates à l'application

Gérer la navigation dans les applications mobile

- Implémentation de la navigation : passage de paramètres entre les pages
- Gestion des événements
- La pile de navigation
- Le zoom sémantique et son implémentation : meilleurs pratiques
- Travaux Pratiques. : ajout de pages et de navigation dans l'application

Implémenter les Charms bar et les contrats

- La charm bar : recherche, périphériques, paramètres
- Les contrats entre l'application et le Système
- Le contrat Search : les suggestions, l'activation
- Le contrat Share : les types de données, les cibles, l'activation
- Gestion des paramètres de l'application : le panneau, les commandes, la personnalisation
- T.P.: ajout d'un panneau de recherche et de paramétrage dans l'application

Implémentation des tuiles, tuiles temps réel, tuiles secondaires et des notifications par badge

- Modèles de tuiles
- Badges de notifications
- Mise à jour locale des tuiles et tuiles secondaires
- Implémenter les toasts de notifications : les modèles
- Meilleures pratiques
- T.P.: ajouter des tuiles et un toast de notification dans l'application

Stratégies d'accès aux données

- Fichiers locaux, Web services, stockage dans le Cloud et services Cloud
- Travailler avec des données distantes : asynchronisme, accès par client http
- T.P.: Ajouter un accès à des données distantes à l'application

Travailler avec les sources de pointeurs

- Les interactions de la souris
- Travailler avec les différents gestes

- Les événements générés par les manipulations gestuelles
- Les transformations demandées aux objets par les gestes
- Meilleures pratiques
- Comment tester les gestes avec un émulateur reconnaissant la souris seulement
- T.P.: ajouter la reconnaissance de la souris et des gestes dans l'application

Le manifeste de l'application

- L'application UI
- Section capabilities
- Déclaration et packaging des sections
- La certification Windows store (pour versions 8.xx)

Les applications Universelles dans Windows 10

- Définition d'une application Universelle
- Création d'une application Universelle dans VS 2015

Horaires, Planning et Déroulement de cette formation

Horaires

- Formation de 9h00 (9h30 le premier jour) à 17h30.
- Deux pauses de 15 minutes le matin et l'après-midi.
- 1 heure de pause déjeuner

DEROULEMENT

- Les horaires de fin de journée sont adaptés en fonction des horaires des trains ou des avions des différents participants.
- Une attestation de suivi de formation vous sera remise en fin de formation.
- Cette formation est organisée pour un maximum de 14 participants.

PROCHAINES FORMATIONS

[Réussir la Certification Gestion de Projet PMP du PMI](#)

[Réussir la Certification PRINCE2 Foundation](#)

[Réussir les Certifications PRINCE2 Foundation et PRINCE2 Practitioner](#)

[Réussir la Certification ITIL Foundation](#)

[Réussir la Certification Agile certifié SCRUM Master](#)

[Réussir les Certifications TOGAF Certified et TOGAF Foundation](#)

Retrouvez cette formation sur notre site :

[Développement d'applications mobiles et universelles](#)