

# Applications Web & Desktop

Michael  
X  NATIS

## LES FONDAMENTAUX

### CONCEPTS ET OUTILS

Introduction & Cahier des charges

L'environnement Web

Intégration FrontEnd

Développement BackEnd

Modèle conceptuel des données

### Développer une application Desktop

Les applications multicouches

PoC & PL200

PoC & PL400

Prédiction et aide à la décision ou Intégration IA

Etude de cas

## CONTENUS PÉDAGOGIQUES

### ▪ Développer en C# (5jours)

Appréhender le langage C# et les éléments de base

Appréhender le C# orienté objet

Maîtriser les concepts clés du langage C#

Appréhender les classes de base

Maîtriser les fonctionnalités Entrées Sorties, LINQ, ADO.NET, WinForms et WPF

### ▪ Développer en JavaScript (6 jours)

Introduction aux applications Web

Les frameworks JavaScript (le langage TypeScript, WebAssembly, Angular, ReactJS, Knockout)

Maîtriser les Design patterns en JS

Les micro-services JS

Industrialisation des développements (méthodes Agiles, métriques pour suivre l'avancement d'un projet, Team Foundation Server (TFS) et Visual Studio Team Services (VSTS), Git et la gestion des branches)

Qu'est-ce que application  
WEB ou Desktop ?

Les différences :

- Performances
- Offline
- Utilisation totale du matériel



# Compétences

Maitriser les bases de la POO en JS

# Compétences

Maitriser les **bases** de la **POO** en JS

Utiliser des **langages transpilés** (TypeScript)

# Compétences

Maitriser les **bases** de la **POO** en JS

Utiliser des **langages transpilés** (TypeScript)

Utiliser un **langage semi-compilé** (C#)



# Compétences

Maitriser les **bases** de la **POO** en JS

Utiliser des **langages transpilés** (TypeScript)

Utiliser un **langage semi-compilé** (C#)

Comprendre le **workflow** d'un développement



# Compétences

Maitriser les **bases** de la **POO** en JS

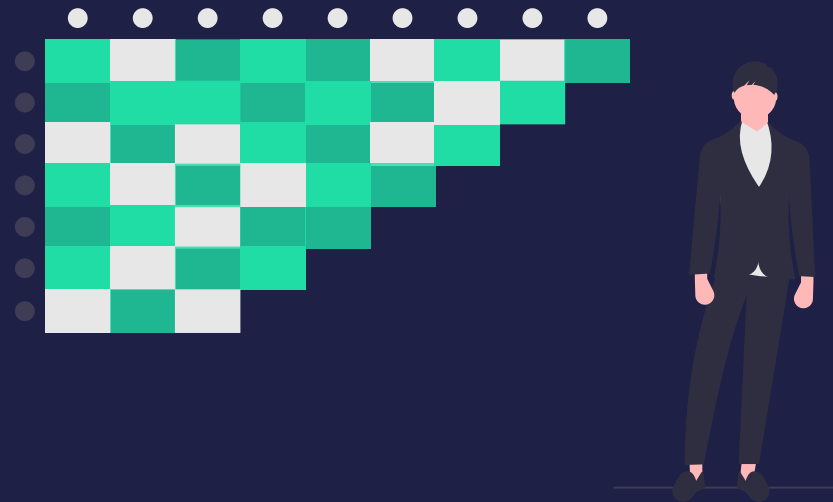
Utiliser des **langages transpilés** (TypeScript)

Utiliser un **langage semi-compilé** (C#)

Comprendre le **workflow** d'un développement



# PLAN DE COURS



# 1. POO en JS

Comprendre la POO en JS

# 1. POO en JS

Comprendre la POO en JS

# 2. Utiliser le C#

Développer des applications semi-compilées

# 1. POO en JS

Comprendre la POO en JS

# 2. Utiliser le C#

Développer des applications semi-compilées

# 3. Workflow

Comprendre l'industrialisation des développements informatiques

# C'EST PARTI ?

