



## Les fondamentaux de C#

---

38 leçons

Durée estimée : 01h53

Référence : BFEP-1274

- Introduction : Historique, contexte
- Introduction : Préparation de l'environnement de travail
- Introduction : Créer et lancer votre premier programme C# : Hello World
- Apprendre la syntaxe C# : Variables et constantes
- Apprendre la syntaxe C# : Fonctionnement par type
- Apprendre la syntaxe C# : Fonctionnement des instructions : séparations en blocs
- Apprendre la syntaxe C# : Concepts et principes de la POO
- Apprendre la syntaxe C# : Première classe et première structure (valeur vs référence)
- Apprendre la syntaxe C# : Portée et visibilité des données
- Apprendre la syntaxe C# : Cas spécifique du static
- Apprendre la syntaxe C# : Propriétés et membres de classes - que choisir et bonnes pratiques
- Apprendre la syntaxe C# : Constructeur et paramètres de constructeur
- Apprendre la syntaxe C# : Présentation de l'exercice : créer les objets pour le jeu du pendu
- Apprendre la syntaxe C# : Correction de l'exercice : créer les objets pour le jeu du pendu
- Contrôler le flux du code : Utilisation des opérateurs mathématiques
- Contrôler le flux du code : Concaténation de variables
- Contrôler le flux du code : Faire des conditions avec « if » et « else »
- Contrôler le flux du code : Détails sur les ifs et les tests booléens
- Contrôler le flux du code : Exercice : calculatrice & saisie utilisateur
- Contrôler le flux du code : Switch
- Contrôler le flux du code : Gestion des exceptions
- Contrôler le flux du code : Création d'exception personnalisées et pilotage du flux app
- Contrôler le flux du code : Tableaux
- Contrôler le flux du code : Liste
- Contrôler le flux du code : Boucle for
- Contrôler le flux du code : Boucle while/do while
- Contrôler le flux du code : Boucle foreach
- Contrôler le flux du code : Présentation de l'exercice : faire l'algorithme du pendu
- Contrôler le flux du code : Correction de l'exercice : faire l'algorithme du pendu
- Allez plus loin avec la POO : Héritage des classes



## Les fondamentaux de C#

---

38 leçons

Durée : 01h53

Référence : BFEP-1274

- Allez plus loin avec la POO : Notions héritage
- Allez plus loin avec la POO : Equals, GetHashCode et ToString
- Allez plus loin avec la POO : Classe abstraites
- Allez plus loin avec la POO : Création et utilisation d'une interface : utilisation con
- Allez plus loin avec la POO : Bonnes pratiques
- Allez plus loin avec la POO : Présentation de l'exercice : améliorer le pendu pour rendr
- Allez plus loin avec la POO : Correction de l'exercice : améliorer le pendu pour rendre a