



Apprendre la programmation C++

70 leçons

Durée estimée : 07h39

Référence : BFEP-226

- Présentation de la formation au langage C++
- Les différences entre le langage C++, le C#, l'objective C et le langage C
- Généralités du langage C++
- Exercice : premier programme C++
- Variables
- Types natifs
- Espaces de noms
- La console
- Exercice : gestion de la console
- Structures de contrôle
- Exercice : alternatives
- Exercice : boucles while et do/while
- Exercice : boucles for
- Principe des fonctions en C++
- Paramètres des fonctions
- Valeur de retour
- La fonction main
- Exercice : procédure sans paramètre
- Exercice : procédure avec des paramètres
- Exercice : équation du 2nd degré
- Principe des classes en C++
- Encapsulation
- Attributs
- Opérations - Constructeurs - Destructeurs
- Notation UML
- Exercice : nombre rationnel
- Les opérateurs du C++
- Redéfinition des opérateurs
- Opérateurs de flux
- Exercice : opérateurs logique de Ratio



Apprendre la programmation C++

70 leçons

Durée : 07h39

Référence : BFEP-226

- Exercice : opérateurs arithmétique de Ratio
- Exercice : opérateurs de flux de Ratio
- Assertions
- Exceptions
- Exercice : exceptions
- Codages des caractères
- Fonctions de chaînes
- Exercice : conjugaison
- Exercice : remplacement
- Généralités sur les flux de fichiers
- Exercice : écriture de fichier simple
- Exercice : lecture de fichier simple
- Exercice : copie de fichier
- Flux de chaînes
- Exercice : StringBuilder
- Exercice : StringCutter
- Généralités sur les conteneurs standards
- Tableaux
- Listes chaînées
- Ensembles
- Exercice : le mot le plus long
- Tableaux associatifs
- Exercice : DNS
- Principes
- Exercice : new/delete
- Pointeurs intelligents
- Exercice : shared_ptr
- Dépendance simple
- Associations
- Cas de la composition



Apprendre la programmation C++

70 leçons

Durée : 07h39

Référence : BFEP-226

- Exercice : la ville
- Principe - notation UML
- Héritage des constructeurs
- Exercice : héritage et constructeurs
- Redéfinition d'opérations
- Polymorphisme et Fonctions virtuelles
- Classes abstraites
- Exercice : garage
- Description du TP
- Exécution du code
- Quiz