

Programme de la formation

Développement d'applications mobiles et universelles

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

Les bases du XAML

- Syntaxe, espaces de noms
- Le code-behind : design et structure du code
- Propriétés et évènements
- Types personnalisés
- Propriétés dépendantes et routage des évènements
- Marqueurs d'extensions pour les valeurs de propriétés
- Les animations, storyboard
- Le Visual state manager
- La serialisation du 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

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

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

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

Créer des ressources partagées

- Dictionnaire de ressources et référencement
- Création de styles et modèles

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

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

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

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

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