

Formation Développement d'applications universelles (Universal Apps)

Durée :	3 jours
Public :	Développeurs .NET
Pré-requis :	Maîtrise de la programmation orientée objet en .Net (C# ou VB.Net)
Objectifs :	Savoir créer une application universelle pour Windows 10
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	.NE1046-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Universal Application Platform pour Windows 10, Windows Phone, Hololens, Internet Of Things...
Responsive Design avec Adaptive Triggers
Code Adaptatif et SDK d'extension
Outils et émulateurs multi-plateformes

Atelier : Paramétrage de l'environnement, activation du mode développeur, structure minimale d'un projet.

Construire une interface universelle

XAML : syntaxe, contrôles et positionnement
Gestion des événements
Gestion des styles, des thèmes
Gestion des vues (Visual State Triggers) et orientation
Navigation
États de l'application
Émulation

Atelier : Construire une application avec des vues adaptables au type de terminal

Manipuler des données

Stockage et importation de fichiers
Roaming de données
Persistance dans une base de données locale
Communication asynchrone

Atelier : persistance de données depuis l'application

Concepts avancés

Fonctions natives de la plateforme Windows 10
Utilisation des vignettes (tuiles)
Contrats, launchers et choosers
Gestion des notifications
Géolocalisation
Implémentation de tâches d'arrière-plan (asynchrones)
Publication dans le Windows Store

Atelier : introduction de la géolocalisation dans l'application et gestion des notifications.