

Plan de cours N° : 1341

Durée : 4 jours (28h)

MAUI

Conception d'application mobile en .NET

PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

Développeur .NET ou mobile

Bonne connaissance de la programmation objet avec le langage C# nécessaire

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Décrire les techniques de développement mobile et les nouveautés de MAUI par rapport à Xamarin et Xamarin.Forms. Expliquer l'architecture de MAUI et l'utilisation des émulateurs pour le développement mobile. Créer un premier projet "Hello World" en utilisant MAUI. Analyser et de comparer les différentes méthodes de navigation (par page et par Shell) et de passage de paramètres dans une application MAUI. Concevoir une interface utilisateur complexe en utilisant le langage XAML, en intégrant des contrôles, des événements et une mise en page appropriée. Evaluer l'efficacité des différentes fonctionnalités de l'appareil (comme l'accès aux API natives et la gestion des gestes) dans le contexte d'une application MAUI. Développer une application MAUI complète, incluant la gestion des données via SQLite et l'appel à une API, et de la préparer pour une publication sur les stores.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Tour de table au début de chaque formation pour définir les objectifs de chaque participant,

Alternance entre apports théoriques (en moyenne 30%) et exercices pratiques (en moyenne 70%),

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle de nos formateurs,

Remise d'un support de cours,

Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée formateurs@atp-formation.com

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Positionnement préalable oral ou écrit,

Evaluation des acquis tout au long de la formation par des exercices de synthèse,

Attestation de stage remise à chaque apprenant, avec son niveau d'acquisition pour chaque objectif pédagogique,

Feuille de présence signée par demi-journée,

Questionnaire de satisfaction pour évaluer la qualité de l'enseignement,

En option : passage certification possible selon les thématiques

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

Grâce à un logiciel comme Teams, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.

Nous vous conseillons très fortement l'utilisation de votre webcam et de disposer d'un double écran.

Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par téléphone au 04.76.41.14.20..

ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00 (adaptable à la demande).

PROFIL FORMATEUR

Nous recrutons méticuleusement nos formateurs selon 3 critères : expertise, pédagogie et agilité.

ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre nos formations sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'organisation.

MISE A JOUR

26/02/2025

Siège social :31 avenue du Granier
38240 MEYLAN**Agences :**170 rue de Chatagnon
38430 Moirans**Le Thélème**1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne

Plan de cours N° : 1341

Durée : 4 jours (28h)

MAUI

Conception d'application mobile en .NET

PRESENTATION MAUI

Les techniques de développement mobile
Nouveautés par rapport à Xamarin et Xamarin.Forms
Architecture
Emulateurs
TP : Créer un premier projet Hello World

INTERFACE UTILISATEUR AVEC LE LANGAGE

XAML

Description du langage
Evènements
Contrôles
Mise en page
Gestion de l'interface en code
TP : Créer une première interface complexe

NAVIGATION

Par page
Par Shell
Passage de paramètres
TP : Faire de la navigation entre plusieurs pages avec des paramètres

FONCTIONNALITES DE L'APPAREIL

Accès aux API natives
Géolocalisation
Contact
Batterie
Capture d'écran...
Interface spécifique par plateformes et format
Gestes
Cycles de vie
TP : Faire une page qui change d'interface selon le format et la plateforme de l'appareil

LES RESSOURCES

Style
Thème
Etats visuels
Templates
TP : Rajouter des styles sur l'application

BINDINGS

Présentation
Architecture MVVM
Bonnes pratiques
Conversion
Les commandes
TP : Rajouter un ViewModel pour afficher des données

GESTION DES DONNEES

Préférences
Fichier local
SQLite
Appel à une API
TP : Charger des données à partir d'une OpenAPI

PUBLICATION

Configuration
Stores
TP : Préparer le projet pour une publication

Siège social :
31 avenue du Granier
38240 MEYLAN

Agences :
170 rue de Chatagnon
38430 Moirans

Le Thélème
1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne