

# Développement rapide d'applications



## Présentation

---

### Description

Introduction à la programmation événementielle :

- Petites applications avec interface graphique, principaux composants graphiques
- Analyse en tâches, objets, événements

Introduction à la notion d'objet :

- Utilisation des classes prédéfinies : composants graphiques et structures de données (listes, dictionnaire)
- Création de classes simples dédiées à une application (couche métier)

Introduction à la programmation en trois couches (fichier, métier, interface graphique)

Analyse et gestion des entrées / sorties d'une application (lecture / écriture dans un fichier).

Les TP sont dédiés au développement d'une application métier (gestion et suivi d'un projet) avec gestions de fichiers de données ( fichier excel / csv, voire Base de données). Le langage choisi est par exemple Visual Basic .net.