

Windows 8, développement d'applications pour tablettes et PC

Objectifs	Le développement logiciel pour tablettes et PC peut être complexe et fastidieux. Ce stage propose une méthode basée sur HTML5 et les différentes technologies utilisables pour développer des applications sous Windows 8. Vous apprendrez également à tirer avantage du système pour maximiser la qualité de vos applications.
Participants	Développeurs. Chefs de projets.
Prérequis	Il est important d'avoir une expérience du développement C#. Avoir une connaissance de l'environnement Eclipse et/ou Visual Studio est un plus.
Moyens pédagogiques	1 poste par participant - 1 Vidéo projecteur - Support de cours fourni à chaque participant – Formation présentielle
Durée	5 jours

Code : WDS8-DEV

Programme.

Vue d'ensemble de la plateforme

Windows 8 et Windows RunTime.
 Principe et contraintes du développement mobile.
 Les interfaces graphiques, les vignettes.
 Le système d'exploitation, concepts et modèles.
 Application tablette avec iOS / Android.
 Les outils (Visual Studio 2012, Blend, simulateur, ...).

Windows Store et publication

Le store Microsoft. La licence.
 Préparer une application pour publication.

Cycle de vie d'une application

Gestion des processus.
 Les états d'une application.
 Cycle de vie : suspension, reprise, arrêt.
 Persister ses données.

HTML5 et JavaScript

HTML5/DOM. Comprendre la structure d'un document.
 Le langage JavaScript : fondamentaux, WinJS.
 CSS, les feuilles de styles. XAML.
 Utiliser HTML5 et JavaScript : WinJS.

L'interface Tablette

Principe de l'interface graphique (ModernUI).
 Créer son ergonomie. Zoom sémantique.
 Canvas et Grid. Les panels.
 La gestion des Widgets : ListBox, FlipView, ...
 Les gestions des événements, notifications.

Communication

Communication HTTP. Le format JSON.
 Communiquer avec des Web Services.
 Gestion asynchrone, les threads.
 La gestion des données dans les nuages, Cloud.

Gestion des capteurs

Principe de travail avec les capteurs.
 Consommation d'énergie.
 Accéléromètre, gyroscope.
 Boussole et géo localisation. Capteur d'orientation.

Gestion des données

Principe de gestion des données sur tablette / desktop.
 Les ressources de l'application.
 Gérer de données locales. Gestion des flux.