

Formation Xamarin : Développement d'applications mobiles en C#

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 995,00 € HT (standard) 2 396,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs C#
■ Pré-requis :	Connaissance du langage C#, notions de XML
■ Objectifs :	Découvrir les fonctionnalités du framework Xamarin - Développer des applications mobiles multi-plateformes
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	DÉV100288-F
■ Demandeurs d'emploi:	Des entreprises recrutent des demandeurs d'emploi qui ont suivi ce cours dans le cadre d'une POEI, contactez-nous au 09.72.37.73.73 pour plus d'informations.

■ Note de satisfaction des participants:	4,93 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

Techniques de développement Mobile
Présentation des acteurs du marché
L'alternative Xamarin

Mise en place

Environnement de développement : Visual Studio
Rappel sur le framework .Net
Notions de bibliothèques de classes portable (PCL)
Structure d'un projet Xamarin
Installation d'émulateurs Android

Atelier : installation de VisualStudio, de Xamarin.Forms, des SDK Android et création d'un terminal virtuel

Créer une interface avec Xamarin.Forms

Les bases de XAML
Les conteneurs principaux : les pages
Gérer la mise en page avec les layouts
Présentation des contrôles standards
Contrôles spécialisés : les cellules

Atelier : création d'un formulaire de saisie

Navigation

Définir une stratégie de navigation
Créer une hiérarchie de pages
Afficher des données sous forme de liste/détails
Navigation horizontale : onglets ou carroussel

Atelier : création d'un écran d'accueil, un écran de liste et mise en place de la navigation entre les différentes pages

Persistance de données

Présentation du modèle MVVM : Model-View-ViewModel
Liaison des données
Accès aux fichiers
Utilisation de base de données SQLite
Accès à des webservices : utilisation de SOAP et XML
Accès à des webservices : utilisation de REST et JSON

Atelier : Liaison des données dans le formulaire de saisie, stockage des informations dans un fichier et en base de données. Création d'une application interrogeant un service d'opendata et affichage des informations

Intégrer des développements natifs Android

Interfaces utilisateurs
Bases de données
Accès aux fonctionnalités du terminal

Atelier : Récupérer une image présente sur le terminal

Déploiement

Gérer l'internationalisation
Générer les packages pour les OS cibles
Présentation des stratégies de déploiement : interne, Marketplace

Atelier : création d'un package Android de l'application, présentation d'un déploiement dans Google Play.