

Formation D initiation

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 225,00 € HT (standard) 1 780,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs
■ Pré-requis :	Notions de programmation
■ Objectifs :	Etre capable de créer et modifier des applications en langage D
■ 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 :	PRO837-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ 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 au langage D

Le D par rapport au C, C++, C# et Java

Pourquoi utiliser le D

Mettre en place un environnement de développement

Créer une première application en D

Syntaxe du langage

Les bases de la syntaxe

Connaître les types de données primitifs du D

Réaliser des opérations

Tester et boucler en D

Créer des tableaux de multiples manières en D

Savoir utiliser les pointeurs du D

Atelier : une première application en D

Les classes en D

Présentation de la POO, intérêt

Savoir créer une nouvelle classe

Ajouter des attributs, des méthodes

Atelier : utilisation et création d'une classe D

Bibliothèques fondamentales

Utiliser les chaînes de caractères

Manipuler des dates en D

Les bibliothèques Tango et Phobos

Atelier : compléter l'application