

Formation Windows Phone 8 développement

Objectifs de la formation Windows Phone 8

Cette formation « Windows Phone 8 développement » vous permettra de développer des applications professionnelles pour Windows Phone. Vous comprendrez et saurez mettre en oeuvre les interfaces graphiques qui répondent au standard ModernUI. Vous découvrirez comment développer des interfaces riches grâce à XAML ou XNA tout en sachant utiliser les services de base des applications mobiles (géolocalisation, cartographie, contact, téléphonie, mail.). Vous saurez comment accéder aux données et plus généralement comment utiliser les différents services réseaux en prenant soin des performances de vos applications. Vos développements pourront être factorisés entre les différents environnements Microsoft. Enfin, vous connaîtrez comment soumettre vos applications sur le store de Microsoft.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation Windows Phone 8 s'adresse aux développeurs et aux chefs de projet.

Prérequis :

Pratique du C# et du XML

Contenu du cours Windows Phone 8



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Introduction à l'environnement Windows Phone 8

Présentation et comparaison de Windows Phone 8 avec les autres environnements mobile (iOS, Android) Les spécificités du développement mobile Le système d'exploitation Windows Phone 8
Caractéristiques des téléphones Windows Phone 8 Le Windows Phone Store

Les outils de développements (Visual Studio 2012, Émulateur)

Prise en main de Visual Studio 2012 Les fonctionnalités essentielles pour une prise en main rapide Les différents types de projet Créer un projet sous Visual Studio 2012 L'émulateur

Introduction au développement pour Windows phone 8

Architecture des applications Introduction à XAML Contrôles de base Gestion événementielle, propriétés, liaison de données Animations Utilisation des styles et gestion des ressources

Conception d'interfaces ModernUI pour Smartphone

Règles de l'art de la conception d'interfaces de type ModernUI Interfaces : Pivot, Panorama, Application Bar et System Tray Conception d'une interface sous Visual Studio 2012 Contrôles pour Windows Phone 8 Détection des changements d'orientation et des touches

Gestion de l'Interaction avec l'utilisateur

Frame et Page Résolution d'application multi résolutions Gestion de l'orientation du téléphone et de l'application Barre d'application et boîtes de dialogue Contrôle de la navigation Gestion du multi-touch sur Smartphone Les APIs spécifiques à WP8 : reconnaissance vocale, gestion des contacts, appareil photo, camera, VoIP... CAS de sorties, sauvegarde d'état et reprise de l'application Multitâches et tâches de fond avec les contraintes d'un Smartphone

Manipulation des données Windows phone 8

Le modèle MVVM Établissement de liaisons aux données Description du WebClient Utilisation de LINQ to XML Architecture du stockage isolé (principes et fonctionnement) Écriture et lecture d'un fichier Paramètres d'une application

L'interopérabilité de l'environnement Windows Phone 8

Support du code natif en C/C++Intégration d'HTML 5/ JavaScript / CSS via le
WebBrowserXNA : principes et mise en application sur un jeu 2DFactoriser ses
développements dans les différents environnements Microsoft (Windows Phone 8 / Windows
RT / Windows 8 / XBOX360) Utilisation de Windows Azure

Préparer et soumettre pour le Store

Mettre en place les tests unitaires Localisation et régionalisation pour l'émulateur Sauvegarder
l'état de l'émulateur Tester les interruptions ou mauvaise connexion Windows Phone Test Kit
Préparer les fichiers pour la soumission Les étapes de la soumission

Travaux Pratiques

Les participants vont créer une application pour Windows phone 8, complète de jeux vidéo «
Worm Strike » chacun des ateliers se complétant (des corrections sont mises à disposition, ainsi
que les graphismes) jusqu'à la simulation du déploiement sur Windows Store.