



FORMATION CONTINUE

Introduction à C++14 et à C++17

PRÉSENTATION

Contexte

Formation qui vise à amener les programmeuses et les programmeurs C++ à profiter au maximum du langage tel qu'il se présente aujourd'hui. C++14 est une mise à jour mineure sur C++11, mais C++17 rend ce langage significativement plus agréable à utiliser.

Objectifs

Maîtrise des compétences dans le développement de jeux vidéo.

Public cible

Programmeuses et programmeurs familières ou familiers avec C++11 et désireuses ou désireux de se mettre à jour avec les versions les plus récentes de ce langage.

Cette formation est offerte en collaboration avec le CeFTI - Centre de formation en technologies de l'information (Faculté des sciences).

DURÉE

14 heures

TARIF RÉGULIER

795 \$

TARIF PRÉFÉRENTIEL

715 \$

OÙ ET QUAND **Dates à venir**

Renseignements

819 821-7571

1 866 234-9355 (sans frais)

PERSONNE FORMATRICE



Patrice Roy

M. Roy enseigne au CeFTI depuis 2001 et est professeur au Département d'informatique du Collège Lionel-Groulx depuis 1998. Il a été directeur de ce département de 2001 à 2004, et a été coordonnateur du programme Techniques de l'informatique de ce collège de 2001 à 2009. Le programme du collège étant coopératif, ses liens avec l'entreprise privée sont nombreux. Il a contribué activement à la conception du nouveau programme d'informatique dans ce collège. S'ajoutent à cela quelques tâches d'enseignement au Collège O'Sullivan, à l'ÉTS et

pour des groupes d'informatiennes et d'informaticiens en entreprise.

Son passé professionnel récent inclut notamment une participation active au développement et à l'enseignement dans les diplômes de 2e cycle en technologies de l'information (DTI), en génie logiciel (DGL) et en développement du jeu vidéo (DDJV) de l'Université de Sherbrooke. S'ajoutent à cela quelques contributions de type recherche, entre 2004 et 2006, à un projet de système réparti associé à la firme SeaQuest dans le Bas St-Laurent, trois années à CAE Électronique Ltée, affecté principalement au développement de simulateurs d'hélicoptères militaires pour la marine britannique, en particulier dans l'interface aux instructeurs et la simulation des messages à contenu vocal; une contribution à titre de consultant pour IREQ, pour le projet MONITEQ, un système de maintenance préventive d'appareils électriques gagnant de plusieurs prix et finaliste au R&D100 en 1995. Il a complété un doctorat sur la contextualisation dans un système massivement réparti à l'Université de Sherbrooke sous la direction conjointe du professeur Bessam Abdulrazak et de docteur Yacine Belala.

M. Roy enseigne l'ergonomie cognitive, les systèmes client/serveur (avec un penchant pour les applications Web ou mobiles), l'approche objet, les systèmes en temps réel et la communication entre toutes sortes d'entités logiques qui ne se parlent pas toujours de manière naturelle. Le modèle objet est prépondérant dans son approche de la programmation en général.

Ses autres intérêts personnels incluent l'algorithmique, l'intelligence artificielle, les processeurs de langages, la réalité virtuelle et les systèmes répartis. Au cours des dernières années, il s'est beaucoup amusé avec la programmation générique en général et la métaprogrammation en particulier.

TARIFS ET HORAIRE

Tarifs

TYPES D'INSCRIPTION	PRIX
Inscription régulière à 30 jours ou moins avant la formation	795,00 \$
Inscription hâtive à 30 jours ou plus avant la formation	715,00 \$
Inscription UdeS pour étudiant, diplômé ou employé	715,00 \$

Note : Les prix indiqués sont pour une personne et ne comprennent pas les taxes.

Les frais d'inscription incluent le matériel de cours.

Politique d'annulation et d'abandon