

# Classe de maître C++

Vous connaissez C++, mais vous avez eu vent que le C++ « moderne » était presque un nouveau langage? Vous aimeriez à la fois apprendre et comprendre cette nouvelle façon de programmer? Suivez cette formation avec Patrice Roy, membre du comité de standardisation du langage.

## Apprendre et comprendre le C++ « moderne ».

Cette classe de maître est dédiée aux programmeurs C++ qui souhaitent une mise à jour de leurs compétences et une meilleure compréhension de ce langage dans son acception moderne.

Les modalités de programmation proposées tiendront du C++ « moderne », donc à partir de [Cpp11Std], qui sont radicalement différentes des incarnations précédentes du langage.

La perspective proposée sera résolument « moderne », au sens de C++ 11, et ne véhiculera pas délibérément des pratiques de temps plus anciens.

## Objectifs & plan de cours.

- Les nouvelles bibliothèques (random, chrono, regex, tuple, etc.)
- Les templates variadiques
- La multiprogrammation et ses outils
- Les nouveaux algorithmes
- La sémantique de mouvement
- Les expressions constantes généralisées
- Les expressions lambda
- Le relais parfait (Perfect Forwarding)
- Exercices pratiques et échanges

## L'expert 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 Technique 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'informaticiennes 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-Saint-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.

C++ Moderne

1 100 \$

Bénéficiez de 300 \$ de rabais en  
remboursement salarial\*

mai - juin

15 heures

Université de Sherbrooke  
Campus de Longueuil

Formation présentée en français

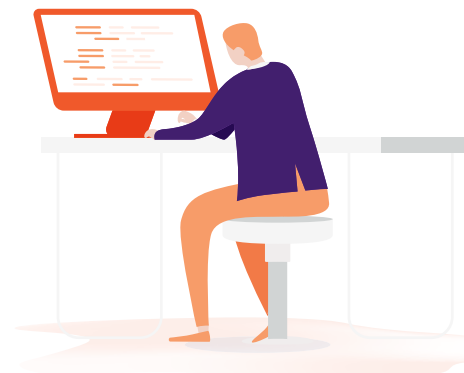
Politique d'inscription

**Vivez l'expérience  
de formation  
TECHNOCompétences.**

300 \$ Remboursé

Bénéficiez de 20\$/ heure de  
remboursement salarial  
sur toutes les formations  
TECHNOCompétences

*Dîner inclus pour chaque journée de formation.  
Le matériel informatique est fourni également.*



Classe de maître C++.

Formation éligible à la loi du 1% + 300\$ de remboursement par participant !

<https://www.cpmt.gouv.qc.ca/grands-dossiers/loi-competences/index.asp>

fzmezzar@technocompetences.qc.ca

514 840 1237 EXT. 339