

Ce cours n'est plus à jour, il est préférable de ne pas le suivre. Je vous recommande le cours sur Zeste de Savoir :

<https://zestedesavoir.com/tutoriels/822/la-programmation-en-c-moderne/>.

Débuter en C++ moderne

Cours de C++ moderne

Création d'applications en C++ moderne par la pratique

Avant-propos

- [Introduction](#)
- [Comment suivre ce cours](#)
- [Comment réaliser les exercices de ce cours](#)
- [Demander de l'aide et aider les autres](#)
- [normes et compilateurs](#)
- [autres langages](#)

Premiers pas

Langage

- [Programme C++ minimal](#)
- [Hello world](#)
- [Les littérales chaînes de caractères](#)
- [Introduction à la qualité logicielle](#)
- [Les erreurs en programmation](#)

Compléments

- [\[Aller plus loin\] Un langage vivant](#)
- [\[Aller plus loin\] Explorer la documentation](#)

Bases du calcul numérique

Langage

- Les nombres entiers
- Logique binaire et calcul booléen
- Nombres réels
- [string](#)

Compléments

- [\[Aller plus loin\] L'algèbre de Boole](#)
- [complex](#)
- [\[Aller plus loin\] Les nombres à virgule fixe](#)
- [\[Aller plus loin\] Les nombres rationnels](#)

Conserver les valeurs en mémoire

Langage

- [Utiliser la mémoire avec les variables](#)
- [Constantes et énumérations](#)
- [La déduction de type](#)
- [Manipuler les types](#)

- [Obtenir des informations sur les types](#)
- [Créer des nouveaux types](#)
- aller plus loin : discussion initialiser ou non par défaut ses variables (membre ou non)

Compléments

- [\[Aller plus loin\] Les nombres pseudo-aléatoires](#)

Collections et algorithmes

Langage

- [Le concept de collections de données](#)
- [Les catégories de collections](#)
- [Les fonctionnalités de base des collections](#)
- [Introduction aux algorithmes standards](#)
- [Les catégories d'algorithmes standards](#)
- [Les itérateurs](#)
- [Les catégories d'itérateurs](#)

Compléments

- [\[Aller plus loin\] Les tableaux de bits](#)

Chaînes avancées et expressions régulières

Compléments

- [string étendu](#)
- [\[Aller plus loin\] Les expressions régulières 1](#)
- [\[Aller plus loin\] Les expressions régulières 2](#)
- [\[Aller plus loin\] Les expressions régulières 3](#)
- [\[Aller plus loin\] Les expressions régulières 4](#)

Créer des fonctions

Langage

- [Créer des fonctions](#)
- [Les paramètres de fonctions](#)
- [Copies, déplacements et indirections](#)
- [La surcharge de fonctions et résolution des noms](#)
- [Les foncteurs et fonctions lambdas](#)
- [Les fonctions génériques](#)

Compléments

- [\[Aller plus loin\] Manipuler une fonction dans une variable](#)
- [\[Aller plus loin\] Le perfect forwarding](#)
- [rvalue, lvalue et leur amis](#)
- [\[Aller plus loin\] Le memoire en detail](#)
- [constexpr](#)
- [\[Aller plus loin\] Aliasing et const avec les indirections](#)

Créer des algorithmes

Langage

- Les instructions conditionnelles
- Les instructions itératives
- Les fonctions récursives

Compléments

- [Aller plus loin] Les paires, tuples et structures
- [Aller plus loin] Les classes et fonctions variadiques
- [Aller plus loin] Variables globales et statiques, mémoire static, string table
- [C++17] Structures de contrôle
- break, continue, goto

Entrées et sorties

Langage

- Introduction sur les entrées et sorties
- La ligne de commande
- Entrée console
- Les fichiers

Compléments

- cout en détail
- variables d'environnement

- signals, abort, exit
- gestion des buffers avec les streams, concepts de latence, débit, cache.

Conception logicielle et fonctions

- [Les enjeux de la conception logicielle](#)

Langage

- [Séparer définition et implémentation](https://akrzemi1.wordpress.com/2016/11/28/the-one-definition-rule/)
<https://akrzemi1.wordpress.com/2016/11/28/the-one-definition-rule/>
- pré-condition et post-condition
- interface publique. “Easy to use correctly, hard to use incorrectly”
 - Scott Meyers. Design interface : s'adapter aux conventions qui existent. Etre consistant * strong interface, comment le typage fort peut renforcer l'utilisation correcte d'une api
- [Gérer les erreurs dans les fonctions](#)
- [Contrats et tests unitaires](#)
- macro, pré-processeur, directive de compilation
- [Mesurer les performances](#)

<https://www.famkruithof.net/uuid/uuidgen>

Les bibliothèques logicielles réutilisables

- [Concevoir une bibliothèque](#)
- documentation, commentaire, codes d'exemple
- physical design

- namespace, dépendances. l'espace de noms global et anonyme
- modules, conception en couches, utilisation de n-1 et n+1
- abi et C
- variables globales, étude de `std::cout`

Les outils de développement

- Les environnement de développement
- Mettre en place une chaîne de compilation
- Les compilateurs
- Les débogueurs
- La validation statique du code
- La validation du style du code
- Créer une documentation
- Les gestionnaires de versions
- Les tests
- Déployer une application
- Le suivi des problèmes

<https://arne-mertz.de/2017/04/continuous-integration-travis-ci/>
https://github.com/lefticus/cppbestpractices/blob/master/02-Use_the_Tools_Available.md

<https://github.com> <https://realtimeboard.com/> <https://huboard.com/>
<https://desktop.github.com/> <https://github.com/marketplace>

Les classes à sémantique de valeur

- `poo`

Langage

- Créer des classes
- Créer et copier des objets
- Surcharger les opérateurs
- Conversion de types
<http://cpptruths.blogspot.de/2015/11/covariance-and-contravariance-in-c.html>
- * allocation et libération de ressources, raii, association et composition

Compléments

- [Aller plus loin] Swap
- [Aller plus loin] Les principes SOLID
- [Aller plus loin] Les design patterns
- [Aller plus loin] Les objets-fonctions
- chaining methods

Pratiquer

- Classe à sémantique de collection
- Les ranges et vues sur les collections
- Itérateur personnalisé
- Les design patterns Wrapper et Facade
- traits : adapter les type_traits pour fonctionner avec vos classes

Les classes à sémantique d'entité

Langage

- La sémantique d'entité
- L'héritage
- Polymorphisme et substitution
- Fonctions virtuelles
- invariant de classe

Compléments

- La Pile et le Tas, création et destruction
- théorie des graphes, arbres
- héritage multiple
- pourquoi les manipuler via indirections ? aliasing, smart ptr
- points de variation : comment faire varier le comportement d'un programme ? (directive de compilation, template police/traits, héritage, DP stratégie) Quand utiliser quelle technique ? Impact sur la qualité du code (maintenabilité, évolutivité, etc)
- durée de vie et propriétaire des objets

calculateur de systeme de vote de condorcet

Pratiquer

- jeu d'échec
- évaluation de script (if, for, etc)
- article citation format (type medline)
- <http://progdupeu.pl/forums/sujet/205/banque-dexercices>
- factory. Créer une fonction factory avec switch, avec create, avec allocator
- système de gestion d'événements

Bibliothèques externes

- [Utiliser une bibliothèque](#)
 - internationalisation : ICU
 - interface utilisateur : Qt, SFML
 - réseau : boost.asio, POCO, QtNetwork
 - XML : QtXml
 - base de données : QtSql
 - web : wt
 - script : boost.python, QtScript
 - <https://cpp.libhunt.com/>
 - <http://fffaraz.github.io/awesome-cpp/>
 - <http://en.cppreference.com/w/cpp/links/libs>
-

Le C++03

- [Le C++03](#)
- [Les chaînes de caractères style C](#)
- [tableaux style C](#)
- [Indirections dans les fonctions](#), surcharge opérateurs d'accès → * &, etc + surcharge opérateur new et delete, pointeur de fonction

Pratiquer (A trier)

- [Analyse lexicale et syntaxique](#)
- [Évaluation d'expressions](#)
- [Gérer des intervalles de valeurs](#)

- Zip et unzip
- Jouons avec les chiffres
- Créer un modèle de document
- XML
- Lire et écrire des feuilles de calculs
- Lire et enregistrer des images
- Sampler
- Jouer au Poker
- Algorithmes d'extraction de sous-chaînes
- Résoudre des intégrammes
- Jouer au Scrabble
- Analyseur simple d'expressions régulières
- imagerie : génération d'arbres avec L-System
- implémenter des générateurs aléatoires cryptographiques
- créer un système d'allocation mémoire (tas). Allocator, utilisation des espaces libres, défragmentation
- buffer avec vector
- <http://martinfowler.com/bliki/CQRS.html>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Fizz_buzz

Notes:

- conversion implicite et explicite
- indirections, adaptateurs, raw ptr/ref
- “Make interfaces easy to use correctly and hard to use incorrectly” - Scott Meyers

<https://sciencetonnante.wordpress.com/2015/10/16/la-machine-a-inventer-des-mots-video/> <https://github.com/fffaraz/awesome-cpp>
<https://github.com/rigtorp/awesome-modern-cpp>
<https://www.reddit.com/r/dailyprogrammer/>
<http://morpheo.inrialpes.fr/people/Boyer/index.php?id=m1-mosig>
<http://www.iquilezles.org/www/index.htm>
<https://zestedesavoir.com/billets/2181/pourquoi-la-recherche-en-langage-de-programmation/> <http://www.stroustrup.com/resource-model.pdf>
https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Computer_architecture_statements

How to teach C++

- <https://www.youtube.com/watch?v=SUqKIMcObIM> -
- <https://www.youtube.com/watch?v=YnWhqhNdYyk> -
- <https://www.youtube.com/watch?v=tTexD26jIN4> -
- <https://www.youtube.com/watch?v=fX2W3nNjjIo> - syllabus :
- <https://github.com/cjdb/cpp-open-syllabus/blob/master/comp6770.md>

Exos

- <https://openclassrooms.com/forum/sujet/exo-debutant-poo-gestion-sure-des-codes-derreur>
- <https://openclassrooms.com/forum/sujet/optimisation-de-code-10>
- <https://openclassrooms.com/forum/sujet/exercice-poo-wrapper-c-pour-le-typage-fort>

À suivre...

- https://twitter.com/Bunker_D_/status/1036569459543171072 -
- <https://www.bfilipek.com/2018/09/cplusplus1.html> -
- <https://www.bfilipek.com/2018/09/cplusplus2.html> -
- <https://gitlab.com/miguelraggi/discreture>

[glossaire](#)

[À suivre...](#)