

Introduction à Qt QML

RS3442 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	326t
Formacode(s)	30854
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

KDAB (FRANCE) · SIRET : 53162203300029

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Développement informatique

Le framework Qt est l'un des plus utilisés pour le développement d'applications graphiques natives, dans de nombreux domaines comme le médical, l'automobile, les box TV et ADSL, l'industrie, etc. ().

Qt est développé en C++ et propose un langage déclaratif nommé QML. Le but de cette certification est d'attester la capacité du candidat à maîtriser à la fois C++ et QML pour la réalisation d'applications graphiques avec Qt.

Le but de cette certification est d'attester la capacité du candidat à utiliser la technologie Qt Quick (qui se base sur les langages QML et C++) pour le développement d'applications graphiques, avec les objectifs suivants :

- La rapidité de développement des applications.
 - La maintenance aisée des applications graphiques développées.
 - La possibilité de rendre ces interfaces dynamiques, incluant des animations fluides.
 - La gestion de l'interaction avec l'utilisateur (clavier/souris ou tactile).
 - L'intégration de l'interface graphique (en QML) avec la logique applicative (en C++).
- Cette certification existe aussi avec une option "Pour l'embarqué" qui ajoute l'objectif suivant :
- Le déploiement de l'application sur une plateforme embarquée

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Développer des applications avec Qt et Qt Creator pour obtenir un résultat présentable plus rapidement (C1).
 - Exprimer une interface graphique en utilisant un langage déclaratif, en particulier QML pour une maintenance plus aisée (C2).
 - Développer des interfaces graphiques à l'aide des éléments QtQuick décrits en QML pour pouvoir plus facilement créer des interfaces dynamiques (C3).
 - Utiliser les signaux pour gérer l'interaction avec l'utilisateur en contexte clavier/souris ou tactile (C4).
 - Créer des vues et delegates pour intégrer des sources de données à présenter dans l'application (C5).
 - Décrire déclarativement des animations pour guider l'utilisateur dans les applications (C6).
 - Utiliser C++ pour développer la logique applicative (C7).
 - Intégrer d'autres fonctionnalités de Qt avec le code QML pour réutiliser l'existant (C8).
 - Compiler Qt pour l'embarqué et utiliser sa propre version de Qt pour écrire des applications (C9) (option "Pour l'embarqué")
 - Cibler plusieurs plateformes grâce au système de kits (C10) (option "Pour l'embarqué")
- Toutes les compétences sont évaluées.

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Une expérience professionnelle de la programmation objet est indispensable, et une expérience en C++ est fortement recommandée.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

- Page de la formation:
- Programme complet de la formation sur site KDAB

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/3442/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	1 500 €
Coût moyen par dossier	1 500 €
Durée moyenne	21 h
Période	10/2020
France compétences	100 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.