

Bien débiter en .NET

par Benjamin Roux ([Retour aux articles](#))

Date de publication : 29/10/2007

Dernière mise à jour :

Vous souhaitez débiter en .NET ? Vous ne savez pas par quoi commencer ? Ce guide va vous aider dans vos premiers pas, en passant en revue les différentes ressources utiles pour développer avec la plateforme .NET.

1 - Qu'est-ce que la Plateforme .NET ?.....	3
2 - Qu'est-ce que le Framework .NET ?.....	4
3 - Je débute.....	5
3-1 - Quels tutoriels en ligne puis-je lire ?.....	5
3-2 - Quels livres puis-je lire ?.....	5
3-3 - Quels sont les outils dont j'ai besoin ?.....	5
4 - Je veux approfondir mes connaissances.....	6
4-1 - Quels tutoriels en ligne puis-je lire ?.....	6
4-2 - Quels livres puis-je lire ?.....	6
4-3 - Quels outils supplémentaires sont à ma disposition ?.....	6
5 - Où puis-je trouver des exercices à faire ?.....	8
6 - Je veux aller plus loin.....	9
6-1 - Je veux développer en Silverlight.....	9
6-2 - Je veux créer des jeux.....	9
6-2-1 - En 2D.....	9
6-2-2 - En 3D.....	9
7 - J'ai tout lu mais il y a des choses que je n'ai pas comprises, que faire ?.....	11
8 - Conclusion.....	12
9 - Remerciements.....	13

1 - Qu'est-ce que la Plateforme .NET ?

Microsoft
.net *La Plateforme .NET est un ensemble de composants technologiques de l'entreprise Microsoft. Ils permettent de bâtir des solutions métiers. Ils sont pour la plupart dépendant du framework .NET.*

2 - Qu'est-ce que le Framework .NET ?





Microsoft
.net *Le Framework .NET est une technologie commune à la plateforme qui permet de rationaliser la collaboration entre les différents produits. Plusieurs langages sont disponibles comme le C#, le J# et le Visual Basic .NET.*

 **La FAQ .NET sur Developpez.com.**

3 - Je débute

Les débuts ne sont jamais très aisés, notamment en ce qui concerne le choix des livres, la recherche de tutoriels en ligne et dans le choix des éditeurs ou EDI (Environnement de Développement Intégré). Les catégories ci-dessous vous permettront de vous acquitter de cette tâche souvent très longue et désagréable pour les débutants, tout ce que vous avez à faire, c'est de suivre ces différentes parties !

3-1 - Quels tutoriels en ligne puis-je lire ?

-  **Les meilleurs cours pour débiter sélectionnés et écrits par la rédaction**
-  **Introduction au langage C#**
-  **Cours d'initiation au VB.NET**
-  **Un cours complet en C# pour les débutants**

3-2 - Quels livres puis-je lire ?

-  **Les meilleurs livres sélectionnés par la rédaction**
-  **La Plateforme .NET**
-  **La bible du développeur C# : Pratique de .NET 2 et C# 2**

3-3 - Quels sont les outils dont j'ai besoin ?


Pour développer des applications en .NET, vous aurez tout d'abord besoin du SDK du Framework .NET. Le plus répandu actuellement est le Framework 2.0. Vous pouvez tout aussi bien développer avec le dernier Framework de Microsoft à savoir le Framework .NET 3.0, dans ce cas là vous aurez besoin du SDK du Framework 3.0

Frameworks .NET

-  **Tous les Framework .NET**

Pour développer il vous faut aussi un EDI (*Environnement de Développement Intégré*). Plusieurs EDI sont à votre disposition.

-  **Les meilleurs EDI sélectionnés par la rédaction**

 *En gratuit sous Windows je vous conseille fortement Visual Studio 2005 Express Edition, qui n'est qu'une version allégée de Visual Studio mais qui n'en reste pas moins puissante.*

 **Visual Studio 2005 Express Edition**

 **Les meilleurs tutoriels sélectionnés et écrits par la rédaction sur Visual Studio**

 *Vous pouvez aussi développer en .NET sous Linux. Et oui un portage est en cours de développement. Ce projet se nomme  **Mono**.*











 **MonoDevelop**

4 - Je veux approfondir mes connaissances









Vous avez acquis un certain niveau avec le framework .NET, vous connaissez les bases du langage ainsi que les bases de la POO (*Programmation Orientée Objet*), et vous souhaitez passer au niveau supérieur ? Suivez le guide !

4-1 - Quels tutoriels en ligne puis-je lire ?

Les meilleurs tutoriels avancés, sélectionnés et écrits par la rédaction :

-  **Un cours complet en C# avancé**
-  **Les Windows Forms en C#**
-  **Les Windows Forms en VB.NET**
-  **L'ASP.NET en C#**
-  **L'ASP.NET en C#**
-  **Le développement .NET sur PocketPC en C#**
-  **Le développement .NET sur PocketPC en VB.NET**
-  **.NET et les bases de données en C#**
-  **.NET et les bases de données en C#**
-  **Sharepoint**

4-2 - Quels livres puis-je lire ?

-  **Les meilleurs livres sur l'ASP.NET sélectionnés par la rédaction**
-  **C# 2 de l'apprentissage du langage au développement ASP ... maîtrisez C#**
-  **Programming WPF, Second Edition - Building Windows UI with Windows Presentation Foundation**
-  **C# 3.0 - In a Nutshell**
-  **Programmation mobile avec C# .NET**
-  **Programming Windows Workflow Foundation**
-  **Conception et Programmation orientées objet**
-  **Design Patterns Tête la première**

4-3 - Quels outils supplémentaires sont à ma disposition ?

Bizarrement vous n'aurez pas forcément besoin d'outils supplémentaires, Visual Studio étant déjà bien assez complet.

Vous voulez réaliser des interfaces graphiques en .NET 2 ou développer ASP.NET ? Visual Studio intègre déjà ces fonctionnalités.

Vous voulez réaliser des interfaces graphiques en .NET 3 ? En attendant Visual Studio 2008 qui intégrera cette fonctionnalité.

 **Expression Blend (payant)**

Vous voulez travailler avec des bases de données SQL Server ? Si vous avez installé SQL Server Express en même temps que Visual Studio vous n'avez besoin de rien d'autre. Dans le cas contraire il vous le faut.

 **SQL Server Express Edition**

Vous aurez sûrement aussi besoin d'un outil pour créer/modifier vos bases.

 **Microsoft SQL Server Management Studio Express**

Vous voulez développer en Silverlight ?

 **Les outils requis**

Cette liste n'est bien entendu pas exhaustive, il est possible de réaliser énormément de choses avec la plateforme .NET, c'est à vous de vous renseigner sur ce dont vous aurez besoin pour réaliser telle ou telle chose.

5 - Où puis-je trouver des exercices à faire ?

Il n'est jamais très simple de trouver des exercices d'un niveau assez correct. Les liens ci-dessous vont vous amener vers des exercices pour vous entraîner.

-  **Le coach ASP.NET sur Microsoft.com**
-  **Le coach C# sur Microsoft.com**
-  **Le coach VB.NET sur Microsoft.com**
-  **Le coach VSTS sur Microsoft.com**
-  **Exercices en C# sur Developpez.com**

6 - Je veux aller plus loin

Vous êtes à l'aise avec le Framework et la POO (*Programmation Orientée Objet*), vous avez une certaine maîtrise du langage et vous souhaitez passer à la vitesse supérieure encore une fois ? Par exemple développer en Silverlight ou créer de jeux. Jetez un oeil en dessous !


6-1 - Je veux développer en Silverlight

 La nouvelle technologie Internet de Microsoft vous intéresse ? Vous avez raison.

-  [Le site officiel](#)
-  [Les cours Silverlight sur Developpez.com](#)
-  [Silverlight 2 sur Developpez.com](#)
-  [Réalisez un chat en Silverlight 1.1 sur Developpez.com](#)

6-2 - Je veux créer des jeux


6-2-1 - En 2D

 La plateforme en vogue pour créer des jeux 2D (3D aussi) est XNA (XNA Is Not Acronymed), une plateforme de chez Microsoft, pour créer des jeux aussi bien pour PC que pour XBox 360.

-  [XNA sur Microsoft.com](#)
-  [XNA Creators Club](#)


Voici quelques tutoriels par la rédaction :

-  [Présentation de la plateforme XNA](#)
-  [Programmation XNA](#)

 Outre la plateforme de Microsoft, vous pouvez trouver d'autres bibliothèques pour développer des jeux 2D. Principalement il y a la très célèbre SDL qui possède un wrapper en .NET (C# et VB.NET).

-  [SDL.NET](#)
-  [Tutoriels SDL.NET](#)


6-2-2 - En 3D

 Du côté de la 3D, on a aussi XNA, qui permet de réaliser des jeux 3D. Cette plateforme est assez bas-niveau (plus que DirectX mais moins qu'un moteur 3D).

Quelques tutoriels pour la 3D avec XNA :


-  [Riemers XNA Tutorials](#)
-  [XNA Creators Club : Samples](#)
-  [Ziggyware](#)

Outre la plateforme XNA, vous pouvez trouver moult moteurs 3D soit écrits en .NET, soit possédant un wrapper .NET.

 *nxEngine est un moteur entièrement écrit en C# par **funkydata**. Ce moteur est très prometteur.*

 [Site officiel sur Developpez.com](#)

 [Le forum sur Developpez.net](#)

 *Brume est un moteur lui aussi entièrement écrit en C#. Il est lui aussi très prometteur.*

 [Brume Game Engine](#)

Ensuite nous avons les moteurs possédant un wrapper .NET.

Les plus connus :

-  [Ogre.NET](#)
-  [Irrlicht.NET](#)

7 - J'ai tout lu mais il y a des choses que je n'ai pas comprises, que faire ?

Pas de panique ! Vous pouvez toujours poser vos questions sur les forums de Developpez.com !

Les Forums :

- **Forum : Général .NET**
- **Forum : Débiter**
- **Forum : C#**
- **Forum : Windows Forms en C#**
- **Forum : ASP.NET en C#**
- **Forum : WebServices en C#**
- **Forum : VB.NET**
- **Forum : Windows Forms en VB.NET**
- **Forum : ASP.NET en VB.NET**
- **Forum : Silverlight**
- **Forum : WebServices en VB.NET**
- **Forum : EDI (Visual Studio .NET...)**
- **Forum : Développement 2D, 3D et Jeux**
- **Forum : SQL Server**
- **Forum : Sharepoint**

Bien sûr, il ne faut pas non plus oublier d'aller jeter un oeil aux FAQ's de Developpez.com, qui rassemblent un grand nombre de Questions/Réponses.

Les FAQ's :


- **FAQ : .NET**
- **FAQ : C#**
- **FAQ : ASP.NET**
- **FAQ : VB.NET**
- **FAQ : Delphi.NET**
- **FAQ : C++/CLI**
- **FAQ : SQL Server**
- **FAQ : Sharepoint**

8 - Conclusion

J'espère que ce guide vous aura permis d'y voir un peu plus clair et de commencer votre apprentissage de la plateforme .NET plus sereinement.

L'équipe .NET vous souhaite un bon développement, en espérant vous voir sur nos forums, et pourquoi pas dans quelques temps aider sur ces mêmes forums ou intégrer l'équipe.

9 - Remerciements

Merci à **Franck.H** pour l'idée de l'article et pour son plan, je vous invite d'ailleurs à lire son article :  **Bien débiter en Langage C.**

Merci ensuite à ma petite pomme dauphine (**LineLe**) pour sa relecture et ses corrections orthographiques.