INITIATION À LA PROGRAMMATION OBJET/JAVA

Formation proposée par ANTHONY MONTEIRO

Java

Apprendre la programmation Objet avec Java

◷DURÉE
3 Jour(s)
▣MODALITÉS
Présentiel / Distanciel
♙PARTICIPANTS
Jusqu'à 30 participants
★LANGUE
Français
LIEU
France entière
♙CERTIFICATION
Attestation de formation
▦MISE À JOUR
28/11/2023

VOTRE FORMATEUR

AM **ANTHONY MONTEIRO**
Formateur professionnel
Formateur

TARIFS INDICATIFS

Inter-entreprise	**Pas de dates planifiées**
Intra-entreprise	**Sur devis**
Individuelle	**Sur devis**
Durée	**3 Jour(s)**

Tarifs indicatifs, sous réserve d'analyse du besoin et de devis.

◎Objectifs pédagogiques

✓Créer des programme écrit en Java et apprendre facilement Framework et autre langage de programmation objet grâce aux vocabulaires et aux différent concepts

⌘Compétences visées

Java

♙Public cible et prérequis

Public cible

- Tout public

Prérequis

- Notion de base d'algorithmie sinon il faut doubler la durée

▥Programme détaillé

Syntaxe :
• Hello World
• Syntaxe d’écriture, des méthodes, if, for
• Tableau
• Algorithmes de base
Langage objet :
• Syntaxe de base : Attribut, pointeur, méthode d’instance
• Algorithme avec des objets
• Polymorphisme, encapsulation, constructeurs, accesseurs

Projet d’application :
• Lire un diagramme de classe
• Réaliser un jeu sur la console à base de plusieurs objets à partir d’un diagramme de classe.
Projet suite : relation avec une interface graphique
• Réalisation d’une interface graphique très simple avec un générateur
• Initiation à l’héritage grâce aux composants graphiques
• Initiation aux interfaces grâce aux événements sur les composants graphiques
• Modifier ses données à la suite d’un événement et mettre à jour l’interface graphique
• Explication et mise en place du MVC (théorie ou pratique en fonction du niveau)

Collection d’objet :
• Tableau d’objets
• ArrayList, HashMap

Requêtes
• Gestion des exceptions
• Ajouter des librairies externes
• Réaliser une requête web
• Parser un JSON (sérialisation / désérialisation)
• Exploiter une API
• Réaliser une tâche asynchrone
Avancés
• Classes et méthodes génériques
• Classes et méthode abstraites
• Test unitaires

▣Méthodes pédagogiques & évaluation

Méthodes pédagogiques

- ✓ Apports théoriques et retours d'expérience
- ✓ Exercices pratiques et mises en situation
- ✓ Travaux de groupe et échanges entre pairs
- ✓ Études de cas concrets

Modalités d'évaluation

- ✓ Quiz de validation des acquis
- ✓ Mises en situation évaluées
- ✓ Projet fil rouge
- ✓ Feuille de route post-formation

♿Accessibilité

Une formation accessible à tous

Ce programme peut être adapté pour les personnes en situation de handicap. Contactez-nous pour étudier vos besoins spécifiques.