

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

November 2023

VOTRE FORMATEUR

AM ANTHONY MONTEIRO

Formateur professionnel

Formateur

TARIFS INDICATIFS

Inter-entreprise **3900 € HT / personne**

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.