

Formation Java les bases



Le cours «Principes de base du langage de programmation Java» permet d'apprendre à programmer en utilisant Java. Ce cours s'adresse à des personnes ayant peu voire pas d'expérience de la programmation. Il permet de découvrir la programmation orientée objet au travers du langage de programmation Java. Les participants acquièrent des bases solides pour débiter en Java. Ce cours exploite la plate-forme Java, Standard Edition 6 (Java SE 6) et utilise le produit Java SE Development Kit 6 (JDK 6)

Objectifs

- Connaître les différents composants et tiers techniques de la plate-forme Java
- Apprendre la syntaxe et les principales API de base du langage Java
- Maîtriser et mettre en oeuvre les concepts Objet
- Développer une petite application avec SWING et JDBC
- Savoir manipuler l'outil de développement Java
- Acquérir une première autonomie en programmation Java

Public concerné

- Programmeurs et développeurs débutants
- Développeurs C, C++

Pré requis

- Connaissance et pratique d'un langage de programmation.
- Résoudre des problèmes logiques.
- Décrire le concept d'une variable.

Une formation de 5 jours

Caractéristiques
Tarif : 1900 € HT par personne
Numéro de formateur : 11753687675
Nombre d'heures : 35
Référence : JAN0
Contact : Loic LE FUR
Telephone : 01.41.16.83.70
Email : formation@alterway.fr

Description des modules

num	Module
1	Présentation de la technologie Java
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les concepts de base du langage de programmation Java- Les possibilités de Java- Analyser un problème avec une méthode orientée objet- Présentation de la JVM et cinématique d'exécution des objets- Présentation de l'IDE : assistants visuels et éditeurs de sources
2	Pratique : développement et test d'un programme en Java
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les quatre composants d'une classe en Java- Exécuter un programme Java depuis la ligne de commande- Compiler et exécuter un programme Java
3	Déclaration, initialisation et utilisation de variables
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Identifier les types d'utilisations des variables et définir la syntaxe d'une variable- Énumérer les huit types de primitives du langage de programmation Java- Les règles et normes de codage de Java- Déclarer, initialiser et utiliser des variables et des constantes- Modifier les valeurs de variables
4	Création et utilisation d'objets
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Déclarer, instancier et initialiser des objets- Utiliser une classe (la classe String) incluse dans le kit de développement Java (le SDK)
5	Opérateurs de décision et boucles
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les opérateurs de conditions (if, if/else)- Utiliser l'instruction switch- Créer des boucles while et for
6	Développement et utilisation des méthodes
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Déclarer et invoquer une méthode- Comparer les méthodes objet et statique- Utiliser des méthodes surchargées
7	Encapsulation et constructeur de classe
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser l'encapsulation pour la protection des données- Créer des constructeurs pour initialiser des objets
8	Création et utilisation de tableaux
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Coder des tableaux à une dimension- Définir les valeurs de tableaux en utilisant l'attribut longueur et une boucle- Passer des arguments à la méthode main pour les utiliser dans un programme- Créer des tableaux à deux dimensions
9	Réutilisation avec l'héritage
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Définir et tester votre utilisation de l'héritage- Expliquer l'abstraction