

PROGRAMME JAVA – PROGRAMMATION

OBJECTIFS : Ce cours vous permettra de former des développeurs capables de maîtriser le langage de programmation Java afin de réaliser des applications spécifiques.

Enseignement des bases de la programmation Java afin d'être en mesure de réaliser ses propres applications, en y incorporant des composants multimédias. Vous apprendrez à utiliser la plateforme Eclipse.

PUBLIC CONCERNÉ/PRÉREQUIS : Développeurs souhaitant être en mesure de réaliser ses propres applications, en y incorporant des composants multimédias. Connaissance d'un environnement de développement sur PC - Connaissance du langage HTML et d'un navigateur Web, Netscape Navigator ou Internet Explorer - La connaissance des concepts et des méthodologies objets constituerait un atout.

DURÉE : 5 jours (35 heures)

METHODE PÉDAGOGIQUE : Alternance d'exposés théoriques et d'exercices pratiques. Ceux-ci permettront l'évaluation de la formation par rapport aux objectifs.

SUIVI ET ÉVALUATION : Mise en situation pratique des élèves – Fiche individuelle d'évaluation de la formation – Remise en fin de formation d'une attestation individuelle de stage.

CERTIFICATION TOSA® : Validation possible des compétences acquises en formation par le passage d'une Certification TOSA® en fin de session. Formation éligible dans le cadre du CPF.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap : Nous consulter.

Délais d'accès à la formation : Les inscriptions sont possibles 15 jours avant la formation.

CONTENU

1. INTRODUCTION

- Principe du langage Java
- Le JDK, J2SE
- JRE et JVM
- Classes, membres et héritages
- Plateforme Eclipse

2. CLASSES ET INSTANCES

- Création d'une classe
- Constructeurs
- Propriétés et méthodes
- Membres statiques
- Les interfaces

3. LES BASES DU LANGAGE

- Éléments de base du langage
- Définition de variables
- Tests et boucles
- Itérations
- Méthodes de types set et get
- Interface utilisateur (package AWT, SWING)
- Gestion des événements
- Gestion des entrées/sorties de flux

4. ECLIPSE

- L'éditeur
- Les perspectives

5. PACKAGE

- Définition et utilisation
- Organisation d'une application
- Standard : java.lang et java.util
- Création de
- Packages dans Eclipse

6. GESTION DES EXCEPTIONS

- Définition et mise en œuvre
- Throw, Try et Catch
- Prédéfinies

7. APPLETS

- Définition et gestion
- Tag < APPLET >
- Classes Applet et JApplet
- Insertion de texte, de dessin
- Insertion d'éléments multimédia (images, son)
- Sécurité

8. ACCES AUX DONNEES

- ODBC
- JDBC
- Données locales et distantes