

# L'essentiel de Java et de l'objet

Cours Pratique de 5 jours - 35h

Réf : LJO - Prix 2024 : 2 970€ HT

Ce cours initie au langage Java et à la programmation objet en présentant progressivement toutes les constructions du langage. Le cours aborde aussi les problèmes de conception (via la notation UML) et les principales bibliothèques standards : les entrées/sorties, les collections, les interfaces graphiques.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Mettre en œuvre les principes de la Programmation Orientée Objet

Maîtriser la syntaxe du langage Java

Maîtriser les principales bibliothèques standards Java

Maîtriser un environnement de développement intégré pour programmer en Java

## TRAVAUX PRATIQUES

Les exercices pratiques ont été conçus pour illustrer tous les éléments du langage et pour mettre en œuvre les concepts de la conception orientée objet : tous les exercices comportent une phase d'analyse/conception suivie d'une phase de programmation.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 12/2022

### 1) Les techniques Objet

- Les principes généraux de la modélisation et de la programmation Objet.
- L'abstraction et l'encapsulation : les interfaces.
- Les différentes formes d'héritage, le polymorphisme.
- Introduction à la modélisation UML : le modèle statique, le modèle dynamique, le modèle de coopération, les scénarios.

*Travaux pratiques* : La spécification UML d'une étude de cas qui sera l'un des fils directeurs des exercices suivants.

### 2) Les constructions de base du langage

- Les variables : déclaration et typage.
- La définition des champs.
- Les méthodes : définition.
- Les expressions.
- Les instructions de contrôle : les instructions conditionnelles, de boucle, de branchement.
- Les tableaux.
- Les types énumérés, l'autoboxing.
- Les unités de compilation et packages : le contrôle de la visibilité des classes, le mécanisme d'import.
- Les imports statiques.

*Travaux pratiques* : Suite d'exercices simples permettant la prise en main de l'environnement de développement et la réalisation d'un programme simple. Utilisation des packages.

### 3) La définition et l'instanciation des classes

- Les classes et les objets.
- Les champs, les méthodes.
- Les constructeurs.
- L'autoréférence.

## PARTICIPANTS

Développeurs non confirmés, ingénieurs, chefs de projets proches du développement.

## PRÉREQUIS

Connaissances de base en programmation. Expérience souhaitable en développement d'applications.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Les champs et méthodes statiques.
- Les méthodes à nombre variable d'arguments.
- Les aspects méthodologiques : la conception des classes.

*Travaux pratiques : Programmation de l'étude de cas.*

#### 4) L'héritage

- Les différentes formes d'héritage : l'extension et l'implémentation.
- Les interfaces et l'implémentation des interfaces. Le polymorphisme et sa mise en œuvre.
- L'extension. La définition des classes dérivées, les constructeurs, les références. Les aspects méthodologiques.
- La construction de hiérarchies de classes. La factorisation de code : les classes abstraites.
- L'utilisation simultanée de l'implémentation et de l'extension. Les classes abstraites.
- Les aspects méthodologiques : le regroupement des constantes, la spécification de services.
- La construction de hiérarchies de classes et d'interfaces.
- La généricité.

*Travaux pratiques : Conception et construction d'une hiérarchie de classes et d'interfaces. Mise en place du polymorphisme et de la généricité dans l'étude de cas.*

#### 5) Les exceptions

- Les blocs de Try, la génération des exceptions.
- L'algorithme de sélection du catch().
- Les aspects méthodologiques : la construction d'une hiérarchie d'exception, l'utilisation des exceptions.

*Travaux pratiques : Introduction des exceptions dans l'étude de cas.*

#### 6) La programmation des entrées/sorties

- La hiérarchie des classes d'entrée/sorties.
- Quelques classes de manipulation des systèmes de fichiers.
- Quelques classes d'entrées/sortie travaillant sur les flots de bytes, sur les flots de Char.
- Les entrées/sorties clavier.

*Travaux pratiques : Lecture/écriture dans des fichiers.*

#### 7) La programmation graphique

- Les concepts de base : les principes de la visualisation et de la gestion des événements depuis jdk1.1.
- La visualisation des composants graphiques : les conteneurs et les Layouts.
- Quelques composants graphiques : labels, boutons, zones de texte.
- La gestion des événements : les Listeners et Adapters. L'association de gestionnaires aux composants graphiques.

*Travaux pratiques : Construction d'une IHM.*

#### 8) Quelques classes utilitaires

- Les classes système.
- Les classes de conteneur.

*Travaux pratiques : Mise en œuvre de classes utilitaires.*

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2024 : 15 juil., 04 nov.

BRUXELLES

2024 : 15 juil., 04 nov.

LILLE

2024 : 15 juil., 04 nov.

PARIS

2024 : 08 juil., 21 oct.

LUXEMBOURG

2024 : 15 juil., 04 nov.