

Java, fondamentaux de la programmation

5 j (35 heures)

Ref : JAVA

Public

Développeurs, chargés de développement d'applications informatiques, chefs de projets proches du développement...

Pré-requis

Niveau : Connaître les principes de la programmation orientée objet et disposer d'une expérience sur un langage de programmation dans le développement d'applications.
Techniques (formations en classe virtuelle) : Vous devez disposer d'un ordinateur connecté à internet, d'un micro et d'une caméra

Moyens pédagogiques

Modalité : Formation présentielle ou Formation distancielle (classe virtuelle) - Inter / Intra - Groupes de 4 à 12 stagiaires

Méthodes : Présentation des concepts, discussion technique, démonstrations, exercices et TP

Matériel :

Présentiel : Un poste informatique par stagiaire connecté à internet, à une imprimante en réseau et au réseau informatique,

Les salles sont équipées d'un tableau interactif ou d'un vidéoprojecteur et d'un paperboard

Distanciel : Aelion met à disposition de chaque stagiaire

- Un PC équipé des outils et logiciels nécessaires à la formation auquel vous accédez via un outil de prise en main à distance

- Un accès à un outil de classe virtuelle (Meet)

Support de formation : Un support de formation sera remis à chaque stagiaire en fin de formation : plateforme collaborative intégrant le code source des exercices réalisés en formation, webographie, mémos

Modalités de suivi et d'évaluation

Questionnaire d'évaluation des pré-requis, suivi des connaissances tout au long de la formation, Evaluation des acquis en fin de formation

Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage, feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur, Attestation de fin de formation

Action Collective ATLAS

AELION est sélectionné par l'OPCO ATLAS dans le cadre des Actions Collectives Nationales (ACN) DEVELOPPEMENT.

Formation 100 % pris en charge par votre OPCO ATLAS (sous réserve de fonds disponibles et de validation de votre projet par votre conseiller-ère ATLAS).

Avec un taux d'intégration très important dans de nombreux secteurs industriels, Java est devenu un langage majeur dans le développement d'application industrielle, embarquée ou de gestion. La plateforme J2SE met à disposition un socle technique riche et complet permettant aux développeurs de concevoir des applications complexes dans un cadre structuré et industrialisé. Ce cours pratique constitue la base idéale pour l'apprentissage du développement en langage Java : classes, types de variables, structure de contrôles, POO. A l'issue de la formation, vous serez capable d'utiliser le langage Java et les principales bibliothèques et technologies associées pour créer une application.

Objectifs

- Maîtriser un environnement de développement intégré pour programmer en Java
- Maîtriser la syntaxe du langage Java
- Appliquer les principes de la Conception Orientée Objet
- Connaitre les principales APIs du langage Java
- Utiliser les principales bibliothèques standards Java (entrées/sorties, collections, accès aux données, interfaces graphiques...)
- Tester ses applications

Programme détaillé

MAITRISER UN ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT INTEGRE POUR PROGRAMMER EN JAVA

- Historique de JAVA
- JVM, JRE et JDK
- Code source et bytecode
- Environnements de développement
- Premier programme

MAITRISER LA SYNTAXE DU LANGAGE JAVA

- Les variables
- Les types simples
- Les opérateurs
- Les conditionnelles
- Les expressions conditionnelles ternaires
- Les expressions conditionnelles switch
- Les boucles
- Les tableaux
- Les chaînes de caractères et ses méthodes

APPLIQUER LES PRINCIPES DE LA CONCEPTION ORIENTEE OBJET (1/2)

- Classe et objets
- Attributs
- Constructeurs
- Méthodes
- Accesseurs
- Les méthodes de la classe Object
- Les Enums

APPLIQUER LES PRINCIPES DE LA CONCEPTION ORIENTEE OBJET (2/2)

- Association de classes
- Héritage de classes
- Classe abstraite
- Interface
- Polymorphisme
- Gestion des packages

CONNAITRE LES PRINCIPALES APIS DU LANGAGE JAVA (1/4)

- Les collections
- Interfaces et implémentations
- La généricité
- Le pattern Iterateur et la boucle for « each »
- L'autoboxing

CONNAITRE LES PRINCIPALES APIS DU LANGAGE JAVA (2/4)

- Les streams et le MAP/REDUCE
- Les interfaces fonctionnelles
- Les fonctions anonymes
- Les collecteurs
- Les comparateurs

CONNAITRE LES PRINCIPALES APIS DU LANGAGE JAVA (3/4)

- Les entrées/sorties
- Les différents types de flux
- Le système de fichier
- Écrire/lire dans un fichier texte
- Écrire/lire dans un fichier objet

CONNAITRE LES PRINCIPALES APIS DU LANGAGE JAVA (4/4)

- Accès aux bases de données relationnelles
- API JDBC
- Driver JDBC
- Requêtes de lecture et mise à jour
- Requêtes préparées

UTILISER LES PRINCIPALES LIBRAIRIES STANDARDS JAVA

- IHM avec SWING et AWT
- Fenêtre et composants
- Gestionnaires de placement
- Événements d'action, de fenêtre, souris et clavier

TESTER SES APPLICATIONS

Tests unitaires avec JUNIT
Avant et après chaque test
Avant et après un lot de tests
Tests et exceptions
Tests sur les collections
Tests paramétrés
Gestion dans l'IDE
Gestion avec Maven ou Gradle
