

# JAVA SE : FONDAMENTAUX ET PROGRAMMATION OBJET

USL110

5 jours (35h) 2 275,00 €<sup>HT</sup>

## Objectifs

Programmer en utilisant le langage Java • Maîtriser les concepts de la programmation orientée objet • Utiliser les bibliothèques usuelles Java • Connaître les bonnes pratiques de programmation

### Profil Stagiaire(s)

Programmeurs débutant en Java

### Pré-requis

avoir de bonnes notions d'informatique générale ; connaissance de la programmation

### Profil Animateur(s)

consultant expert en Java



## PROGRAMME

### Présentation de la technologie Java

Concepts de base des technologies Java : la machine virtuelle

Les catégories de mise en oeuvre de Java (standard, entreprise, micro-édition)

### Analyse d'un problème et étude d'une solution

Analyse d'un problème avec une méthode orientée objet

Conception de classes

### Développement et test d'un programme en Java

Architecture d'une classe Java

"main" dans une classe de test, exécution en ligne de commande

Compilation et exécution d'un programme Java

Introduction à la structure modulaire

### Déclaration, initialisation et utilisation de variables

Variables: type, syntaxe, déclaration, allocation, initialisation Types primitifs, types "objet"

Conventions de codage

Opérations sur les types primitifs

Utiliser des classes du kit de développement Java (JDK), utiliser la documentation

### Structures de contrôle :

Opérateurs relationnels et conditionnels

Branchements: if, if/else

Boucles while et do/while

Boucles for

### Réalisation de classes : encapsulation et constructeurs

L'encapsulation et la protection des données

Création de constructeurs pour initialiser des objets

### Développement et utilisation des méthodes

Méthodes appelantes, méthodes réalisantes

Déclarer et invoquer une méthode

Comparer les méthodes d'instance et les méthodes statiques

Surcharge de méthodes

### Création et utilisation de tableaux

Coder des tableaux unidimensionnels et les initialiser

Passer des arguments à la méthode main pour les utiliser dans un programme

Créer des tableaux multidimensionnels

## Contactez-nous

Conseiller formation

09 88 66 10 00

inscriptions@demoss.fr

## Nos sessions

27 juin - 1 juil. 2022 : Paris / A  
Distance

12 - 16 sept. 2022 : Paris / A  
Distance

28 nov. - 2 déc. 2022 : Paris / A  
Distance

# JAVA SE : FONDAMENTAUX ET PROGRAMMATION OBJET

USL110

5 jours (35h) 2 275,00 €<sup>HT</sup>

## Utilisation des techniques d'héritage

Définir et tester des classes

Comprendre les enjeux de l'abstraction

Identifier explicitement les bibliothèques de classes utilisées dans votre code

## Gestion des erreurs

Le traitement d'une erreur en Java

Les différentes sortes d'exception en Java

## Méthode pédagogique

Cette formation traite des sujets du premier niveau de certification Oracle Certified Professional, Java SE 11 Programmer I (1Z0-815)

Les sessions "A distance" sont réalisées avec l'outil de visioconférence Teams, permettant au formateur d'adapter sa pédagogie.

## Moyens pédagogiques et techniques de mise en œuvre

Nos formateurs DEMOS sont recrutés conformément aux spécifications mentionnées pour chaque formation. Ce sont des professionnels en activité et/ou des experts dans leur domaine.

Ils utilisent des méthodes et outils appropriés aux formations qu'ils dispensent et adaptent leur pédagogie au public accueilli.

Par ailleurs, nos centres de formation DEMOS sont tous équipés :

- Salles de formation lumineuses, spacieuses, design, ergonomiques, mobiles et équipées d'écrans plasma, de PC portables/fixes si nécessaire à la formation suivie.
- Accès au wifi haut débit sur l'ensemble des lieux
- Espace de co-learning et webcorners
- Cafés, collations et rafraîchissement sont offerts

Et tous sont accessibles aux personnes à mobilité réduite

## Le dispositif de suivi et d'évaluation

Pour assurer un suivi individuel, Demos a mis en place 2 types d'évaluation :

- Des évaluations des acquis en cours et en fin de formation

Elles peuvent être faites de différente manière selon le contenu de la formation suivie :

Quiz, exercice pratique, étude de cas, jeu de rôles, mise en situation, soutenance devant un jury pour les formations à finalité certifiante.

- Une évaluation de la satisfaction de chaque stagiaire est réalisée en ligne. Cette évaluation est complétée par l'appréciation du formateur à l'issue de chaque session.

## En complément

### Avant cette formation vous pouvez suivre :

- Introduction à la Programmation

### Après cette formation vous pourrez suivre :

-