Formation HAXE 3

Durée :	5 jours
Public :	Développeurs
Pré-requis :	Avoir connaissance d'un autre langage de programmation type C ou C++
Objectifs :	Découvrir le développement de jeus vidéos avec Haxe
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	PRO100350-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Présentation du langage
Tour d'horizon des possibilités
Présentation du cross-compiler
Installation de Haxe dans un environnement Windows
Utilisation de la ligne de commande
Environnement de développement : HaxeDevelop
Déploiement d'une application

Les bases du langage

Variables, constantes, opérateurs
Types de variables (simples / abstrait)
Conditions : if/else, switch, ternaire
Boucles : for, while, do/while
Utilisation des tableaux
Commenter et documenter son travail

L'orienté objet

Rappel de la théorie de l'objet
Définition de classes
Instanciation statique ou dynamique
Attributs et méthodes d'instances
Constructeurs, destructeurs, surcharge
Encapsulation (getter / setter)
Extension de classe (Héritages)
Comparaison d'objets
Classes abstraites
Interfaces et implémentation

Polymorphisme

Gestion des exceptions

Intérêt de la gestion d’exceptions
Définition et types d’exceptions
Capturer et traiter une exception (try/catch)
Lever/Remonter une exception (throw)
Création d'exceptions personnalisés
Exceptions non traitées par langage cible

Haxe Standard Library

Opérations standards (Std)
Les collections (Array/List/ Map)
Opérations sur itérables (Lambda)
Réflexion (Reflect)

Notions avancées

Présentation de HashLink
Communication simple client/serveur
Manipulation de fichiers
Haxe un langage pour le jeu vidéo