DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation HAXE 3

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	3 475,00 € HT (standard) 2 780,00 € HT (remisé)
Public :	Développeurs
Pré-requis :	Avoir connaissance d'un autre langage de programmation type C ou C++
Objectifs :	Découvrir le développement de jeux vidéos avec Haxe
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	PRO100350-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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