

Formation Programmation Orientée Objet

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 275,00 € HT (standard) 1 020,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Connaissance de la programmation
■ Objectifs :	Comprendre les enjeux de la conception par objets - Maîtriser les concepts généraux et pouvoir les appliquer aux principaux langages objets
■ 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 :	PRO69-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,79 / 5
■ 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

Historique et comparaison

Impossibilités et enjeux : passer du procédural à l'objet

Syntaxe rapide généraliste de plusieurs langages accueillant l'objet

Utiliser l'objet

Les instances des objets

Staticité et dynamicité : correspondance avec la vie réelle

Éléments principaux d'architecture

Les classes, attributs et méthodes : éléments fondamentaux

Héritage et réutilisation du code

Visibilité : comment, pourquoi

Interfaces et abstraction : préparation raisonnée d'une architecture

Éléments avancés de l'objet

Les composants, les packages, éléments de programmation par composants

Notions essentielles d'UML

Quelques Design Patterns d'utilisation courante

Différences entre langages

Comparatif pratique : l'objet dans les langages Java / C# / PHP 5.0