

Objectifs

- Concevoir une application orientée objets
- Transcrire cette application dans le langage JAVA
- Réaliser des interfaces graphiques utilisateurs en intégrant les mécanismes évènementiels
- Mettre en oeuvre la programmation réseau et réaliser des applications client-serveur

Public

- Tous publics
- Pré-requis: avoir suivi la formation initiation à la programmation-C

Durée

56h réparties sur 2 semaines
(8 journées - du lundi au jeudi)

Programme

- 1 - Les classes et les objets
- 2 - Le concept d'héritage
- 3 - Les méthodes - le constructeur - surcharges - polymorphisme - encapsulation
- 4 - Le traitement des exceptions
- 5 - Création d'interface graphique (Swing-Awt)
- 6 - Les évènements - écouteurs
- 7 - Notions de reseaux locaux
- 8 - Programmation réseau (modèle client - serveur - socket TCP)

Pédagogie

- Matin : cours magistraux
- Après-midi : exercices pratiques
- Cette formation demande un travail personnel en dehors des sessions

> Remise d'une attestation de formation.