



Java J2SE

5 jours

▶ **OBJECTIFS**

CE COURS S'ADRESSE A DES DEVELOPPEURS INTERNET / INTRANET OU A DES DEVELOPPEURS D'APPLICATIONS CLASSIQUES. À L'ISSUE DE LA FORMATION, LE STAGIAIRE REALISERA DES APPLICATIONS ORIENTEES OBJETS AVEC LE LANGAGE JAVA. IL POURRA ENRICHIR SES PAGES WEB EN Y INTEGRANT DES APPLETS JAVA. IL POURRA EGALEMENT DEVELOPPER DES APPLICATIONS INDEPENDANTES DE TOUTE PLATEFORME

▶ **PARTICIPANTS / PRÉ-REQUIS**

Connaissance de la programmation orientée objet.

▶ **PROGRAMME**

1 Introduction

2 Outils JAVA

- > Kit de développement JAVA (JDK)
- > Les JDK et le JRE : définition et installation
- > Variables d'environnements
- > Le compilateur JAVA javac
- > L'interpréteur JAVA java

3 L'application JAVA minimum

- > Anatomie d'une classe JAVA
- > Compilation et exécution d'un programme de base avec javac et java
- > Problèmes à la compilation

4 Notions de base

- > Les types
- > Les opérateurs
- > Les structures de contrôle
- > Conversion de type
- > Différence entre primitive et objet
- > Les tableaux

5 Concept d'objets simples

- > Définition de la Programmation Orientée Objet (POO)
- > Définir une classe en langage JAVA
- > Objets JAVA
- > Construction et destruction
- > Encapsulation : les setters et les getters
- > Héritage
- > Surcharge de méthode

6 Concept d'objets avancés

- > Classes abstraites et finales
- > Méthodes abstraites et finales
- > Les interfaces
- > Méthodes et variables statiques
- > Les mots clé : this et super
- > Polymorphisme
- > Utilisation des packages

7 Bien programmer en JAVA

- > Les méthodes clone, equals, toString et hashCode

8 Les exceptions en JAVA

- > Définition et cadre d'utilisation
- > Récupération des exceptions
- > Les blocs try catch
- > La clause finally
- > Créer vos propres exceptions

9 AWT : création d'IHM fenêtres

- > Architecture d'AWT et composants d'AWT
- > Différences entre les Applets et les applications autonomes
- > Gestion événementielle

