

Introduction à la technologie objet (POO)

Objectifs :	Maîtriser à la fois la conception d'application orientée objet, ainsi que sa traduction en programmation objet Connaître les concepts fondamentaux des différents modèles de développement Concevoir des classes adaptées aux besoins de l'entreprise Comprendre le bénéfice de leurs critères respectifs vis à vis des objectifs de l'applicatif Evaluer les langages et les méthodes disponibles Comprendre l'utilité des Frameworks dans une approche objet
Public visé :	Développeurs, analystes programmeurs, « anciennes technologies », les chefs de projets
Prérequis :	Avoir les connaissances de base de la programmation

Réf. :	IPOO
Type :	Présentiel
Durée :	3 jour(s)
Prix :	Nous consulter
Lieu :	Toulouse (31)
Prochaines sessions :	Toulouse Date garantie : 01/07/2019 au 03/07/2019 18/09/2019 au 20/09/2019 25/11/2019 au 27/11/2019

Programme

De l'analyse à l'objet
Le langage UML comme charnière entre MOA et MOE
Les principaux diagrammes dans UML qui conduisent à l'objet
Identification des Design Patterns dans les diagrammes UML

Pourquoi l'objet ?
L'importance de la réutilisabilité
La notion de composant
Différences entre conception et développement fonctionnel et objet
Différences entre principe procédural et objet
Y a-t-il un seul paradigme objet ?

Les bases et concepts de l'objet
Les objets sont partout
Non dissociation des données et des procédures
Le moule à objets : la classe
Les objets comme instances de classe
Les fonctions de classe : les méthodes
Les attributs de classe : les propriétés
Notion de visibilité des attributs d'objets
Présentation de l'inclusion d'objets
Présentation de l'héritage d'objets
Une notion essentielle : l'interface

Conception d'une architecture informatique à base d'objets
Les Design Pattern principaux
Découpage d'une solution en tiers Data, métier et présentation
Conception des objets d'accès aux données
Conception des objets métier
Conception des objets graphiques
Conception d'une architecture MVC
Le liant : les interfaces

Les outils de développement objet
Passage de la conception au code : les générateurs de code
Présentation des outils et plugins principaux
Présentation d'Eclipse
Présentation de NetBeans
Un exemple dans le monde de la mobilité : Android Studio

Manipulation des objets dans ces outils d'intégration de technologie

Utilisation des objets dans les langages architectures principaux

Les objets dans votre langage de développement (JEE et Java, .NET, C# et VB.NET ou PHP)

Interopérabilité des objets entre architecture et langages : les Web Services

Apport des Frameworks objets

Définition des Frameworks

Les Frameworks, exemple type de réutilisabilité

Conception d'application en utilisant des Frameworks

Exploiter les objets d'une application dans un Framework choisi

Importance de la conception applicative, l'approche Framework

Les principaux Frameworks

Aelion

Xavier ROLLAND - xavier.rolland@aelion.fr - Tél: 05 61 49 42 60

Aelion - 95 chemin de gabardie - 31200 Toulouse

aelion.fr

Organisme de formation enregistré sous le numéro 73310628231