

DÉVELOPPER EN JAVA JEE

PUBLIC Webdesigners, webmasters, intégrateurs webs, développeurs...

PRÉ-REQUIS Bonnes notions en HTML/CSS et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

DURÉE 70 heures (10 jours)

OBJECTIFS S'approprier la plateforme Java EE. Maîtriser les points clés pour mener à bien un projet Java EE. Architecturer et concevoir des projets web JEE

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

RÈGLES FONDAMENTALES DE PROGRAMMATION

- Conventions de nommage
- Conventions syntaxiques
- Pourquoi et comment intégrer des commentaires
- Lisibilité des programmes : indentation et découpage de code

VARIABLES

- Définition et raisons d'être des variables
- Types primitifs (entiers, chaînes de caractères, nombres réels...)
- Déclaration, définition et initialisation d'une variable
- Constantes
- Saisie, affichage, affectation, conversion de type
- Organiser ses données en tableaux
- Les types évolués : enregistrement, matrice, arbre

OPÉRATEURS ET EXPRESSIONS

- Définition et explication des différents opérateurs (multiplicatif, additif, comparaison, égalité, logique, affectation...)
- Combinaison d'opérateurs
- Expressions booléennes
- Structures de contrôle
- Sélections alternatives (if, if-then-else...)
- Blocs d'instructions
- Boucles itératives (répétitions)
- Imbrication des instructions
- Commentaires

PROCÉDURES ET FONCTIONS

- Définitions de procédure et fonction
- Réutilisabilité, lisibilité : leur utilité en programmation
- Passage de paramètres
- Code-retour de fonctions
- Limites du passage de la valeur d'une variable
- Passage par adresse
- Appel de fonctions

CONCEPTS DE LA PROGRAMMATION OBJET

- Introduction à la programmation objet : classe, attribut, méthode, argument
- Modélisation objet basée sur des exigences fonctionnelles
- Meilleures pratiques d'organisation de conception et d'organisation d'un programme

OBJET JAVA

- Principes fondamentaux de la Programmation Orientée Objet
- Bases des modèles et de la notation UML
- Éléments fondamentaux du langage Java
- Définition de classe
- Héritage, interfaces et polymorphisme « Packages » Java
- Conception d'interfaces graphiques
- Virtualisation de composantes graphiques
- Gestion des événements
- « Listeners » et « Adapters »
- Programmation Web et « Applets »
- Connexion et intégration aux bases de données

DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS WEB/JEE

- Rappel applications Web
- Serveur et client Web/Protocole http
- Plateforme JEE
- Environnement de développement/exploitation
- Concepts fondamentaux des servlets et pages JSP
- Gestion de formulaires HTML
- Méthodes de suivi de session
- « Java Server Pages » dans une optique de développement Web

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur