

Formation HAXE 3

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	3 475,00 CHF HT (standard) 2 780,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Développeurs
■ Pré-requis :	Avoir connaissance d'un autre langage de programmation type C ou C++
■ Objectifs :	Découvrir le développement de jeux vidéos avec Haxe
■ 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 :	PRO100350-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ 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

Présentation du langage

Tour d'horizon des possibilités

Présentation du cross-compiler

Installation de Haxe dans un environnement Windows

Utilisation de la ligne de commande

Environnement de développement : HaxeDevelop

Déploiement d'une application

Les bases du langage

Variables, constantes, opérateurs

Types de variables (simples / abstrait)

Conditions : if/else, switch, ternaire

Boucles : for, while, do/while

Utilisation des tableaux

Commenter et documenter son travail

L'orienté objet

Rappel de la théorie de l'objet

Définition de classes

Instanciation statique ou dynamique

Attributs et méthodes d'instances

Constructeurs, destructeurs, surcharge

Encapsulation (getter / setter)

Extension de classe (Héritages)

Comparaison d'objets

Classes abstraites

Interfaces et implémentation

Polymorphisme

Gestion des exceptions

- Intérêt de la gestion d'exceptions
- Définition et types d'exceptions
- Capturer et traiter une exception (try/catch)
- Lever/Remonter une exception (throw)
- Création d'exceptions personnalisés
- Exceptions non traitées par langage cible

Haxe Standard Library

- Opérations standards (Std)
- Les collections (Array/List/ Map)
- Opérations sur itérables (Lambda)
- Réflexion (Reflect)

Notions avancées

- Présentation de HashLink
- Communication simple client/serveur
- Manipulation de fichiers
- Haxe un langage pour le jeu vidéo