

# **Formation Programmation Orientée Objet**

■ Tarifs inter-entreprise : 1 275, 1 020, Tous	s (14 heures) 00 CHF HT (standard) 00 CHF HT (remisé)
Public: Tous	
Pré-requis : Conna	
	nissance de la programmation
Objectifs: Maîtris	rendre les enjeux de la conception par objets - ser les concepts généraux et pouvoir les appliquer rincipaux langages objets
Modalités pratice prat	ation synchrone en présentiel et distanciel. odologie basée sur l'Active Learning : 75 % de que minimum. C par participant en présentiel, possibilité de mettre position en bureau à distance un PC et ronnement adéquat. rmateur expert.
Modalités forma d'évaluation :  • Auto- forma d'évaluation : • Suivi pration • Évaluation	continu par les formateurs durant les ateliers
Sanction : Attest	ration de fin de formation mentionnant le résultat des
Référence : PRO69	
Note de satisfaction des participants: 4,79 /	5

■ 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

Historique et comparaison

Impossibilités et enjeux : passer du procédural à l'objet

Syntaxe rapide généraliste de plusieurs langages accueillant l'objet

# **Utiliser l'objet**

Les instances des objets

Staticité et dynamicité : correspondance avec la vie réelle

## Eléments principaux d'architecture

Les classes, attributs et méthodes : éléments fondamentaux

Héritage et réutilisation du code

Visibilité : comment, pourquoi

Interfaces et abstraction : préparation raisonnée d'une architecture

### Eléments avancés de l'objet

Les composants, les packages, éléments de programmation par composants Notions essentielles d'UML

Quelques Design Patterns d'utilisation courante

Différences entre langages

Comparatif pratique: l'objet dans les langages Java / C# / PHP 5.0