

Formation Programmation Orientée Objet

Durée :	2 jours
Public :	Tous
Pré-requis :	Connaissance de la programmation
Objectifs :	Comprendre les enjeux de la conception par objets - Maîtriser les concepts généraux et pouvoir les appliquer aux principaux langages objets
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	PRO69-F
Note de satisfaction des participants:	4,79 / 5

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

Éléments 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

Éléments 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