

## Formation Programmation Orientée Objet

■ <b>Durée :</b>	2 jours (14 heures)
■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>	1 275,00 € HT (standard) 1 020,00 € HT (remisé)
■ <b>Public :</b>	Tous
■ <b>Pré-requis :</b>	Connaissance de la programmation
■ <b>Objectifs :</b>	Comprendre les enjeux de la conception par objets - Maîtriser les concepts généraux et pouvoir les appliquer aux principaux langages objets
■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>
■ <b>Modalités d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>
■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ <b>Référence :</b>	PRO69-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,79 / 5
■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne ([www.dawan.fr](http://www.dawan.fr), [moncompteformation.gouv.fr](http://moncompteformation.gouv.fr), [maformation.fr](http://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](mailto: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

## 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