

## 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

<b>■ Modalités d'accès :</b>	Possibilité de faire un devis en ligne ( <a href="http://www.dawan.fr">www.dawan.fr</a> , <a href="http://moncompteformation.gouv.fr">moncompteformation.gouv.fr</a> , <a href="http://maformation.fr">maformation.fr</a> , etc.) ou en appelant au standard.
<b>■ Délais d'accès :</b>	Variable selon le type de financement.
<b>■ Accessibilité :</b>	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à <a href="mailto:referenthandicap@dawan.fr">referenthandicap@dawan.fr</a> , 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