



zenika
ARCHITECTURE INFORMATIQUE
www.zenika.com

Programmation objet

Introduction à la conception et à la programmation Objet

Repartez avec le livre



Durée
1 jour

Répartition
80% théorie
20% pratique

Pré-requis
Connaissance de la programmation

Public
Développeur
Chef de projet

Tarif (déjeuners inclus)
800 € (HT)

Lieu
Paris 9ème

Sessions 2009
12 au 12 janvier
23 au 23 février
16 au 16 mars
2 au 2 juin
27 au 27 juillet
31 au 31 août
19 au 19 octobre
7 au 7 décembre

Intra-entreprise sur demande

Inscription et renseignements
+33(0)1.45.26.19.15
training@zenika.com
www.zenika.com

Contexte

Durant cette journée de formation, les participants pourront appréhender les concepts objet en utilisant l'environnement pédagogique [GreenFoot](#), conçu et enseigné dans l'université du Kent.

Objectifs

- Comprendre la philosophie de la Programmation Orientée Objet
- Assimiler les principes et les concepts fondamentaux de la POO
- Introduction à la modélisation Objet et au langage UML
- Introduction au processus de développement Objet

Contenu

Introduction

- Fondamentaux de l'approche Objet
- La notion d'objet (vision boîte noire)
- Les enjeux de la programmation orientée Objet

La notion d'objet

- Le concept d'encapsulation
- Composition d'un objet (partie statique, partie dynamique)
- La notion d'état d'un objet
- Le comportement d'un objet
- La notion de méthode
- Identité et cycle de vie d'un objet

La modélisation Objet

- Principe et enjeux
- Présentation du langage UML (Unified Modeling Language)

La notion de Classe

- Notation UML
- Les attributs d'instances
- La notion d'attributs statiques
- Relation entre les objets
- Notion d'agrégation et de composition
- Le concept d'héritage entre classes
- Le concept de polymorphisme (surcharge et redéfinition)

Le principe d'abstraction

- Classes et méthodes abstraites
- Classes concrètes versus classes abstraites
- La notion d'Interface

Le processus de développement Objet

- Un processus itératif et incrémental
- Exemple du processus RUP