



Introduction à la programmation avec Java

Ce stage vous permettra de comprendre les fondements de la programmation et de l'algorithmique. Vous acquerez des bases en programmation qui vous permettront d'aborder n'importe quel langage dans les meilleures conditions. Tous les aspects essentiels seront vus : les modèles de programmation, les éléments de lexique et de syntaxe, les outils, l'organisation du code, l'accès aux bases de données et les tests.

Objectifs

- Structurer des programmes selon un algorithme
- Maîtriser les éléments de lexique et de syntaxe d'un langage pour écrire un programme
- Compiler et exécuter un programme
- Déboguer et tester un programme
- Accéder à une base de données
- Comprendre les grands principes de la Programmation Orientée Objet

Moyens pédagogiques

- Présentation du formateur et du programme.
- Présentation et écoute de chacun de stagiaires.
- Apports didactiques pour apporter des connaissances communes.
- Mises en situation de réflexion sur le thème du stage et des cas concrets.
- Méthodologie d'apprentissage interactive et participative.
- Exercices et études de cas concrets.
- Temps d'échanges.
- Accompagnement pédagogique individualisé.

Formateur

Les formateurs de CROSTHINK sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont en interne.

Suivi de l'exécution et évaluation des résultats

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation / A distance
- Feuilles de présence.
- Documents supports de formation projetés.
- Mise à disposition du stagiaire des documents et supports de formation.
- Tout au long et/ou à l'issue de la formation : Evaluation des acquis des stagiaires via des exercices, des QCM, des QUIZZ, des mises en situation et/ou des cas pratiques.
- Enquête de satisfaction.
- Attestation de fin de formation.

EN BREF

Durée : 2 jours

Tarif : 990€

Public et pré requis

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

FORMATIONS A DISTANCE

Contactez-nous
contact@crossthink.fr

PROCHAINES DATES

Nous consulter



Introduction à la programmation avec Java

Programme

Les fondements de la programmation

- Qu'est-ce qu'un programme ? Qu'est-ce qu'un langage ? Les différents paradigmes. Quel langage pour quelle application ?
- Les compilateurs. Les exécutable.
- Les responsabilités d'un programmeur.
- Qu'est-ce qu'un algorithme ?
- Les besoins auxquels répond un algorithme.
- Le concept de pseudo-langage.

Travaux pratiques

Présentation de différents langages (Java, C#, Visual Basic, C, C++). Ecriture d'un premier algorithme en pseudo-langage.

Genèse d'un premier programme

- Ecriture d'un programme simple : syntaxe et instructions.
- Compilation et exécution du programme.
- Qu'est-ce qu'une librairie ? Son rôle, son usage.

Travaux pratiques

Découverte de l'environnement de développement et d'exécution. Ecriture, compilation et exécution d'un premier programme.

Règles de programmation

- Convention de nommage.
- Convention syntaxique.
- Utilisation des commentaires. Pourquoi commenter les développements ?
- Améliorer la lisibilité des programmes : indentation du code, découpage du code...

Les variables

- Qu'est-ce qu'une variable ?
- Pourquoi typer une variable ?
- Les types primitifs : entiers, chaînes de caractères, nombres réels, autres.
- Déclaration, définition et initialisation d'une variable.
- Les constantes.
- Saisie, affichage, affectation, conversion de type.
- Organiser ses données sous forme de tableaux.
- Les types évolués : enregistrement, matrice, arbre.

Travaux pratiques

Ecriture de plusieurs programmes simples manipulant les variables.

Opérateurs et expressions

- Les différents opérateurs (multiplicatif, additif, comparaison, égalité, logique, affectation).
- Combinaison d'opérateurs.
- Expression booléenne.

Travaux pratiques



Manipulation des opérateurs et des expressions booléennes.

Les structures de contrôle

- Les sélections alternatives (si, si-alors-sinon, sélection cas).
- Les blocs d'instructions (notion de Début... Fin).
- Les boucles itératives (tant que-répéter, répéter-jusqu'à, pour-de-à).
- Imbrication des instructions.
- Les commentaires.

Travaux pratiques

Utilisation des structures de contrôle pour implémenter un algorithme.

Les procédures et les fonctions

- Définitions : procédure, fonction.
- Pourquoi sont-elles incontournables en programmation (réutilisabilité, lisibilité...)?
- Le passage de paramètres.
- Le code retour d'une fonction.
- Sensibilisation aux limites du passage de la valeur d'une variable.
- Notion de passage par adresse.
- Appel de fonctions.

Introduction à la programmation Objet

- Les concepts associés à la programmation Objet : classe, attribut, méthode, argument.
- La modélisation Objet à partir des exigences fonctionnelles.
- Introduction aux bonnes pratiques d'organisation de conception et d'organisation d'un programme.

Travaux pratiques

Illustration des concepts Objets.

L'accès aux bases de données

- Organisation et stockage des données.
- Les traitements de base (connexion, requêtes, récupération des données).
- Application cliente et serveur de données.
- Affichage et manipulation des données dans l'application cliente.

Travaux pratiques

Création d'un formulaire de recherche d'informations dans une base de données.

Maintenance, débogage et test des programmes

- Savoir lire et interpréter les différents messages d'erreurs.
- Utiliser un débogueur : exécuter un programme pas à pas, points d'arrêts, inspecter les variables pendant l'exécution.
- Prévoir les tests unitaires.

Travaux pratiques

Utilisation d'un débogueur pour contrôler l'exécution des programmes.