

# CONCEPTION ORIENTÉE OBJET

Durée

2 jours

Référence Formation

4-IN-XML

## Objectifs

Comprendre les principes et les spécificités de la conception objet  
Passer d'une approche fonctionnelle à une approche objet  
Mettre en pratique des techniques du développement objet

## Participants

Développeurs, chefs de projets souhaitant se former à la conception orientée objet

## Pré-requis

Connaissances de base en développement logiciel

## Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

## PROGRAMME

### - Le modèle objet

Apports de l'objet

### - Les concepts associés :

abstraction,  
encapsulation,  
héritage,  
polymorphisme,  
Interfaces□

### - L'approche objet

Principes fondamentaux de conception  
Vers une plus grande flexibilité, évolutivité et réutilisation  
Concevoir efficacement en objet

## CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

- **Implémenter des classes, des propriétés et des méthodes**

Créer des classes

Implémenter des propriétés à l'intérieur d'une classe

Implémenter des méthodes à l'intérieur d'une classe

Utiliser des classes, des propriétés et des méthodes

- **De la conception à l'implémentation**

Implémenter l'héritage et l'abstraction

Introduction au polymorphisme

Implémenter une structure polymorphique

- **Implémenter des interfaces**

Introduction aux interfaces

Implémenter une interface sur-mesure

- **Présentation des concepts objet par la pratique**

Démonstration des concepts

Découverte du code

Commentaires et échanges

- **Travaux pratique 60%**