

COMPRENDRE LE CODE POUR MIEUX DÉCIDER

Durée

2 jours

Référence Formation

5-CO-ECRI

Objectifs

Appréhender le code et les pratiques de développement
Ecrire du code en groupe et individuellement
Comprendre les enjeux de l'algorithmique et des performances du code
Percevoir les bénéfices des pratiques collaboratives et agiles de management de projet
S'approprier les règles et la philosophie de la programmation

Participants

Décideur, Directeur, Chef de projet

Pré-requis

Aucun

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

- Vocabulaire, Patterns et architecture

Architectures
Couches logicielles
Frameworks

- Premiers pas de "Codeur"

Présentation des langages et des plateformes de développement
Présentation des concepts liés au code
UML : langage de modélisation
Syntaxe / Sémantique
Bug / Message d'erreur

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]

- La conception Objet

Caractéristique d'un programme « objet » ?
Vocabulaire et concepts (classes, instances)
Réutiliser les traitements et les données (héritage)
Un même nom pour des traitements différents (polymorphisme)
Principe d'ouverture/fermeture (OCP)
Exemples de mauvaises conceptions

- Adaptation aux changements

Prise en compte de demandes d'évolution
Mise en application de l'Agilité et de la collaboration
Programmation des nouvelles demandes
Réaliser différentes modifications de votre code en priorisant les demandes par la valeur

- Revenir sur les apprentissages et comment les mettre en œuvre

- Session de questions / réponses

Session de questions / réponses