

CONCEPTION ORIENTÉE OBJET

Durée	2 jours	Référence Formation	4-IN-COO
--------------	----------------	----------------------------	-----------------

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

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



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 2025