

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)

Séquence 1 les bases d'un langage de programmation (40 h)	Séquence 2 les techniques de la programmation JAVA (30 h)	Séquence 3 les techniques de JAVA EE (Java Entreprise Edition) (30 h)
<p>Maitriser les bases d'un langage de programmation</p> <p>1. Appréhender les notions de base d'un langage de programmation 2. Comprendre La structure du langage 3. Comprendre les identificateurs, les variables, les déclarations, les commentaires et les chaînes de caractères 4. Comprendre les instructions conditionnelles 5. Comprendre les boucles (WHILE, DO WHILE, FOR,...) 6. Comprendre La notion d'une fenêtre, les boîtes de dialogue et les cadres</p>	<p>Maitriser la programmation événementielle ainsi que la programmation en langage JAVA</p> <p>Comprendre</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La notion de l'objet 2. L'héritage 3. Les classes abstraites 4. Les interfaces 5. Les exceptions 6. Les collections d'objets 7. La généricité en JAVA 8. Le langage JAVA et la réflexibilité 9. Les bibliothèques Swing et AWT <ol style="list-style-type: none"> 1. Les boîtes de dialogue 2. Les menus 3. Les flux entrées / sorties 	<p>Réaliser un exemple d'application de bout en bout avec la mise en place d'environnement de développement</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en place une plateforme de développement 2. Savoir installer et étendre la plate-forme (Eclipse/NetBeans) (serveur d'application (TOMCAT, JBOSS,...) et des données, Base de données (JDBC,...), Framework JSF,) 3. Savoir Exécuter un programme 4. Comprendre le fonctionnement du débuggeur intégré 5. Savoir déployer une application (WAE, EAR) 6. Réaliser un exemple d'application utilisant J2EE

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)

Fiche séquence 1 – les bases d'un langage de programmation

Objectif général (compétence)	Utiliser la programmation événementielle
Objectif intermédiaire (niveau de compétence)	Maitriser les bases d'un langage de programmation
Objectifs opérationnels	<ol style="list-style-type: none">1. Appréhender les notions de base d'un langage de programmation2. Comprendre La structure du langage3. Comprendre les identificateurs, les variables, les déclarations, les commentaires et les chaînes de caractères4. Comprendre les instructions conditionnelles5. Comprendre les boucles (WHILE, DO WHILE, FOR,...)<ul style="list-style-type: none">■ Comprendre La notion d'une fenêtre, les boites de dialogue et les cadre
Durée	6 jours
Suggestions d'ordre organisationnel et pédagogique	Travailler en équipe avec les formateurs d'informatique
Conditions et critères d'évaluation	Evaluation formative : des contrôles de connaissances sont effectués pendant la formation
Conseils	Etre exigeant sur la maitrise et la compréhension de la programmation objet et le développement des applications WEB
Références bibliographiques	Faire des recherches sur internet avec les mots clés : programmation objet -langage C - JAVA

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)

Fiche séquence 2 - I.es technique de la programmation JAVA

Objectif général (compétence)	Utiliser la programmation événementielle
Objectif intermédiaire (niveau de compétence)	Maitriser la programmation événementielle ainsi que la programmation en langage JAVA
Objectifs opérationnels	<p>Maitriser</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La notion de l'objet ■ L'héritage ■ Les classes abstraites ■ Les interfaces ■ Les exceptions ■ Les collections d'objets ■ La généricité en JAVA ■ Le langage JAVA et la réflexibilité ■ Les bibliothèques Swing et AWT ■ Les boites de dialogue ■ Les menus <p>1. Les flux entrées / sorties</p>
Durée	5 jours
Suggestions d'ordre organisationnel et pédagogique	Travailler en équipe avec les formateurs d'informatique
Conditions et critères d'évaluation	Evaluation formative : des contrôles de connaissances sont effectués pendant la formation
Conseils	Etre exigeant sur la maitrise et la compréhension la programmation JAVA et le développement des applications WEB
Références bibliographiques	Faire des recherches sur internet avec les mots clés : programmation objet -langage C – langage JAVA

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)

Fiche séquence 3 – I.es technique de JAVA EE (Java Entreprise Edition)

Objectif général (compétence)	Utiliser la programmation événementielle
Objectif intermédiaire (niveau de compétence)	Réaliser un exemple d'application de bout en bout avec la mise en place d'environnement de développement
Objectifs opérationnels	<ol style="list-style-type: none">1. Mettre en place une plateforme de développement2. Savoir installer et étendre la plate-forme (Eclipse/NetBeans) (serveur d'application (TOMCAT, JBOSS,..) et des données, Base de données (JDBC,...), Framework JSF,)3. Savoir Exécuter un programme4. Comprendre le fonctionnement du débuggeur intégré5. Savoir déployer une application (WAE, EAR)2. Réaliser un exemple d'application utilisant J2EE
Durée	6 jours
Suggestions d'ordre organisationnel et pédagogique	Travailler en équipe avec les formateurs d'informatique
Conditions et critères d'évaluation	Evaluation formative : des contrôles de connaissances sont effectués pendant la formation Evaluation Sommative : réaliser en équipe un projet informatique intégrant tous les éléments étudiés dans le UF, chaque apprenant sera évalué en fonction de la qualité de son intervention dans le projet
Conseils	Etre exigeant sur la maîtrise et la compréhension de la programmation JAVA et le développement des applications WEB
Références bibliographiques	Faire des recherches sur internet avec les mots clés : programmation objet -langage C – langage JAVA



O.F. Déclaration d'activité N° 76311168831
la préfecture de la région Occitanie
Mise à jour le 03/03/2023

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)



O.F. Déclaration d'activité N° 76311168831
la préfecture de la région Occitanie
Mise à jour le 03/03/2023

LES CONCEPT FONDAMENTAUX – NOUVELLE TECHNOLOGIE (JAVA – J2EE)

Notes