



Organisme de Formation Européen Linguistique et Informatique

Programmation JAVA

PROGRAMME :

Présentation:

Le Javascript a été développé par Netscape pour le développement d'applications internet et d'interagir avec le HTML pour pouvoir créer des sites web interactif.

Le Javascript est interprété par Netscape Navigator depuis la version 2.0 et Internet Explorer depuis la version 3.0.

Le Javascript est un langage de script "orienté objet" qui est très facile à maîtriser, mais la seule difficulté pour l'utilisateur est que Javascript fait la différence entre les majuscules et minuscules.

Le Javascript est directement intégré dans le document HTML entre les balises <SCRIPT> et </SCRIPT>.

Durée : 5 Jours

Objectifs :

Ce cours vous permettra d'acquérir les connaissances de bases liées à la programmation en Java

Pré requis :

Bonne connaissance de l'outil informatique

Public :

Développeurs

LES ELEMENTS DU LANGAGE

Le jeu de caractères
Les espaces
Les commentaires
Les éléments syntaxiques
Les types et les variables
Les instructions et les blocs

LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

Les classes
Les méthodes
Les objets
Transmettre des messages
Les constructeurs
L'héritage
Modificateurs de classes et de composants
Les interfaces
L'organisation avec des classes intégrées
Utiliser des bibliothèques de classes Java du JDK
Créer ses propres modules

LES APPLICATIONS

Création d'une application de la ligne de commandes
Utiliser une interface utilisateur graphique (GUI)
Attribution des paramètres aux applications
La ligne de commandes

LES APPLETS POUR LE WEB

Le fonctionnement d'une applet
Les bases de la création d'une applet
L'intégration dans le document HTML
Attribuer des paramètres de fichiers HTML à des applets

LES ERREURS ET LES EXCEPTIONS EN JAVA

Les throwables
Les erreurs
Les exceptions

OFELI – SARL au capital de 7500€

26, Rue des Rigoles – 75020 PARIS

Tel : 01.43.60.39.22 Fax : 01.43.60.35.91

Siret : 488 148 933 00010 No de déclaration : 1175 40502 75

www.ofeli.fr

ENTREES/SORTIES ET FLUX EN JAVA

Applets et applications
Flux de caractères d'octets et d'objets
Entrées/sorties par défaut dans les applications
Sortie avec l'Unicode 16 bits
Les méthodes universelles du module java.io
Entrées/sorties des types de base
Les fichiers et les flux d'octets
La classe RandomAccessFile
Gestion des fichiers
Les flux d'objets
Surveillance des flux de données avec la classe StreamTokenizer
Charger les fichiers à partir des applets

SWING – LES COMPOSANTS GUI

JApplet
JWindow
JFrame et création d'un JFrame
JDialog/JOptionPane/JPanel...
Boîte de dialogue Swing avec JOptionPane
JInternalFrame/JLabel/JButton...

AWT – LES CLASSES CONTAINER

Utiliser des classes Container
La classe Panel
La classe Applet
La classe Window
La classe Frame
La classe Dialog
Insérer les menus
Les éléments CheckBoxMenu
Créer et utiliser des menus déroulants
Boîtes de dialogue par défaut

AWT – LES ELEMENTS DE CONTROLE

Rédiger des étiquettes
Les boutons de contrôle des programmes
Les fenêtres à choix multiples
Créer et utiliser des cases à cocher
Groupes de cases à cocher
Créer des zones de listes et de texte
Créer des barres de défilement

LES ELEMENTS DE CONTROLE

Le gestionnaire de mise en page
Le gestionnaire FlowLayout
Le gestionnaire BorderLayout
Le gestionnaire GridLayout
Le gestionnaire GridBagLayout
Le gestionnaire CardLayout
Le gestionnaire BoxLayout
Le positionnement sans gestionnaire

TRAITEMENT DES EVENEMENTS DANS LES APPLETS ET LES APPLICATIONS JAVA

Comparaison des deux modèles de traitement d'évènements
Traitement d'évènements GUI
Fermer une fenêtre ou une application windows

CREER DU TEXTE ET DES ELEMENTS GRAPHIQUES

Créer des éléments graphiques via la classe Graphics
Le texte dans les flots par défaut

LES OPERATIONS SIMULTANEEES

Utiliser une classe Thread
Mettre en œuvre l'interface Runnable
Exécuter plusieurs tâches simultanément
Les démons

JAVA ET MULTIMEDIA

Lire des graphiques
Lire des fichiers audio
Créer des animations avec Java
Éditer des images dans Java

IMPRIMER SOUS JAVA

Principe d'impression
Les composants du module java.awt.print

EVALUATION DES CONNAISSANCES ACQUISES