

La Programmation Orientée Objet (POO)

Ref: PO-100

OBJECTIF DU STAGE

Permettre à tout utilisateur d'aborder la programmation en langage objet (JAVA, C++, ...)

PRE-REQUIS

Aucun

NIVEAU

Approche pratique.

DUREE

1 jour

PERSONNES CONCERNÉES

Ce cours s'adresse à toute personne désireuse d'acquérir le savoir-faire et les connaissances indispensables à la création de programmes en langage objet.

METHODE PEDAGOGIQUE

Le nombre de participants est limité à 6 personnes afin de permettre une progression rapide. La courte durée de ce stage impose un fil conducteur très directif et les stagiaires doivent réaliser les travaux pratiques en temps limité.

DOCUMENT REMIS

Un manuel utilisateur.

DESCRIPTIF

• *Introduction*

Quelques aspect de la P.O.O
La définition d'une classe
Concepts
Modularité, Réutilisation, Abstraction, ...
Mise en oeuvre des fonctions membres
Héritage
Les classes abstraites
Dynamisme

• *Un programme*

La structuration des programmes
Le rôle du préprocesseur
La modularité
Le processus de génération des exécutable
Définir le besoin et le périmètre des fonctionnalités
Définir les interfaces
Réalisation et codage
Les tests

• *Conventions de codage et techniques de base*

Lisibilité et cohérence du code
Règles de nommage des identificateurs
Règles de cohérence et de portabilité
Règles de formatage et d'indentation
Règles de réduction des effets de bord
Règles d'optimisation générales