

Fournir un enseignement complet sur le langage java pour apprendre à le manipuler afin de créer des applets pour le world wide web et des applications autonomes. Etre en mesure d'exploiter Java et sa bibliothèque de classes.

- ITEM 1 : Connaître les concepts de base de la programmation Java**
ITEM 2 : Savoir créer des graphiques et construire une interface (AWT : SWING)
ITEM 3 : Savoir gérer les entrées/sorties
ITEM 4 : Savoir gérer une bases de données
ITEM 5 : Savoir programmer un réseau
ITEM 6 : Connaître la programmation multitâche et la synchronisation en Java

Public ou prérequis **Concepts de base de la programmation Java**

*Ingénieurs,
programmeurs
expérimentés en
c/c++, SGBD,
architecture
Client-Serveur*

historique, concept, outils et ressources du programmeur
définir la structure du langage, les instructions du langage
utilisation des méthodes pour accomplir des tâches

Graphisme et interface (AWT : SWING)

création des applets graphiques
création des animations : utilisation des threads
construction d'une interface utilisateur avec swing

Activités principales

Gestion des entrées/sorties

gestion des exceptions, gestion des données grâce aux flux
fichiers et filtres de noms de fichiers

Gestion de bases de données

présentation de la technologie JDBC
pont JDBC-ODBC
pilotes JDBC
création de requêtes, traitement des erreurs

La programmation réseaux

les architectures client-serveur
notion de socket et server-socket
communication entre programmes connectés
communication via UDP, communication web avec un serveur HTTP

Programmation multitâche et de synchronisation en java

les architectures de java
la technologie java beans

D
E
L
P
H
E
S

Ce programme est personnalisable et adaptable en fonction de vos besoins.
Tél. 04 94 16 90 70 www.delphes-france.net Fax. 04 94 16 90 77

Num module

4