

LANGAGE A OBJET - JAVA



Présentation

Description

- Concept objet en Java; Structure des programmes Java (opérateurs, structures de contrôle); Gestion de la mémoire (création et destruction d'objets),
- Création et manipulation de classes d'objets (héritage, protection, polymorphisme), Ensembles d'objets (tableaux, listes, listes triées, ...),
- Gestion d'exception en Java; Le système d'Entrées/Sorties (fichiers textes, fichiers d'objets, ...)
- Les objets graphiques de Java (applets, awt, swing, ...)
- Gestion de processus ; Programmation réseau (sockets, servlets, jsp, ...)

Objectifs

Au terme de cette UE, les élèves seront capables de :

- Maîtriser un langage à objet.
- Concevoir et développer des applications interactives (manipulation des classes graphiques étendues) et distribuées (programmation d'applications communiquant à travers un réseau par le protocole tcp/ip).

Infos pratiques

Lieu(x)

> CAMPUS MONT HOUY - VALENCIENNES