



## Programme de Formation

### INFORMATIQUE Développement JAVA (Perfectionnement)

#### REFERENCE

JAVA002

#### PUBLIC VISE

- Développeurs d'applications en langage JAVA

#### MOYENS PEDAGOGIQUES

- Support de cours

#### PRE REQUIS

- Une bonne expérience dans un langage structuré est nécessaire.
- Une connaissance des concepts objet, sans être indispensable, constitue un atout

#### PAGE

1/2

#### OBJECTIF

Maîtrisez le langage Java en termes de mécanismes de base et de Syntaxe.

#### PROGRAMME

##### 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 éléments de contrôle

- 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 éléments de contrôle

- 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

REFERENCE
JAVA002
PUBLIC VISE
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Développeurs d'applications en langage JAVA</li> </ul>
MOYENS PEDAGOGIQUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Support de cours</li> </ul>
PRE REQUIS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une bonne expérience dans un langage structuré est nécessaire.</li> <li>• Une connaissance des concepts objet, sans être indispensable, constitue un atout</li> </ul>
PAGE
2/2

### Traitement des évènements 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

### Créer du texte et des éléments graphiques

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

### Les opérations simultanées

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

### Java et multimédia

- 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