

Sprint review 1

Formation POE JAVA



01.

Agilité

Quatre valeurs
Organisation

02.

Git

Principe
Utilisation

03.

Java procédural

Opérateurs, condition
Variables
Boucles
Collections



04.

Java orienté objet

Classe, objets
Quatres grands principes

05.

Démonstration POO

Exercice de la bibliothèque

06.

Evaluation

Feedbacks individuels



Agilité

Manifeste de l'agilité :

Les individus et leurs interactions

Des solutions opérationnelles

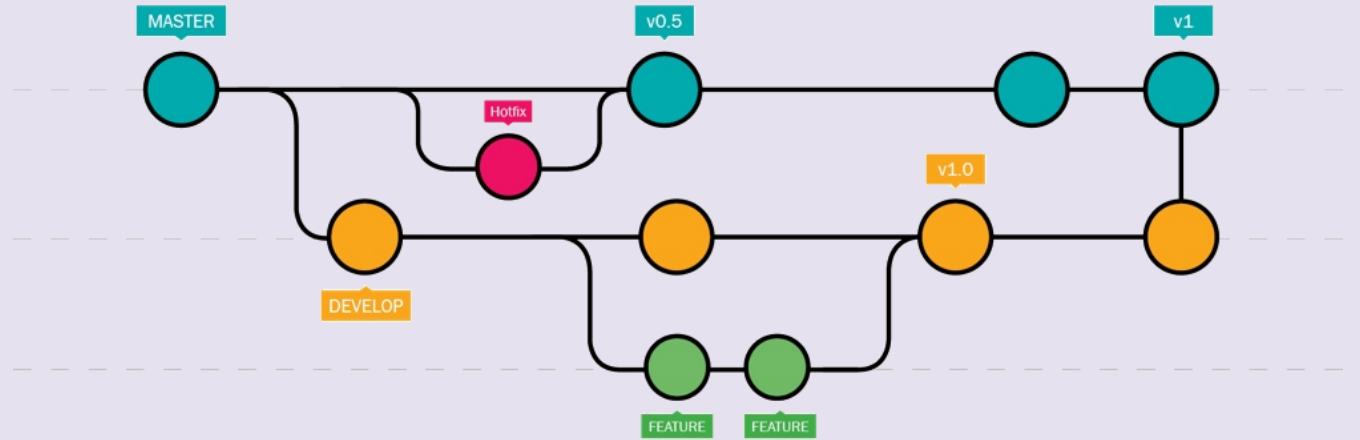
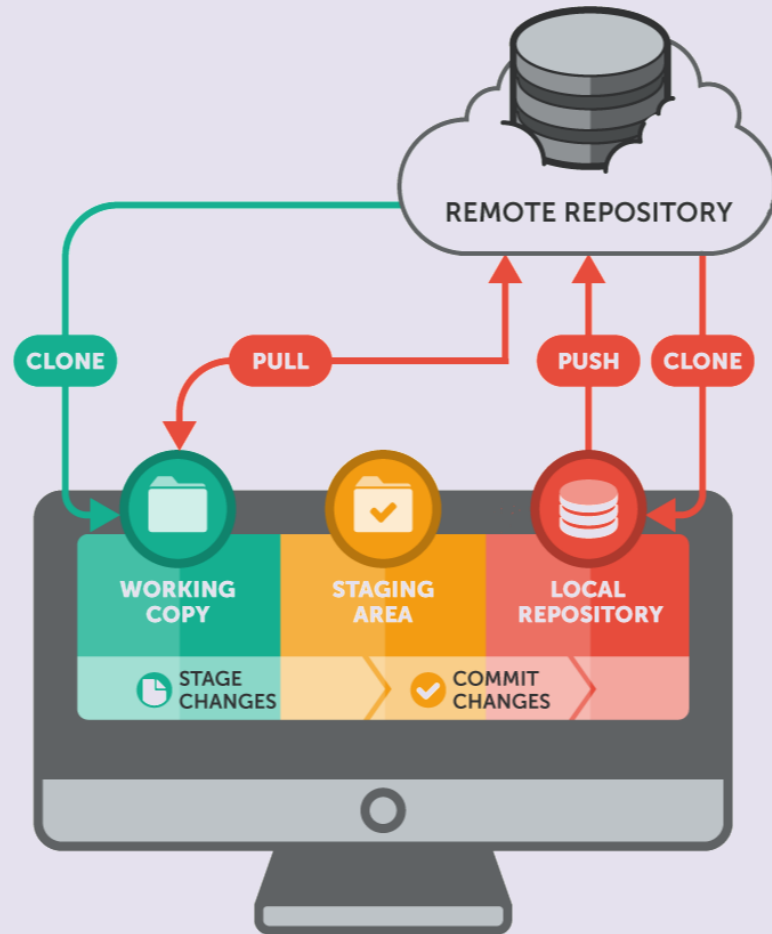
La collaboration avec les clients

La réponse au changement



Git

Logiciel de versionning



Java procédural



Opérateurs et conditions

&&
||
<, >, ==
If/else

Boucles

For
While

Collections

Tableaux : simple, deux dimensions, dynamiques
HashMap Hashlist

Variables

String
Int
Float
Double
Long
Byte
Char
Boolean

Java orienté objet



Classe et objets

Entité
Génération d'instances ou objet
Définissant la structure et les
comportements

Encapsulation

Variable, classe privée
Non modification
Utilisation de geteurs et seteurs

Héritage

Interaction
Classe parent/enfant
Réutilisation des méthodes
DRY

Polymorphisme

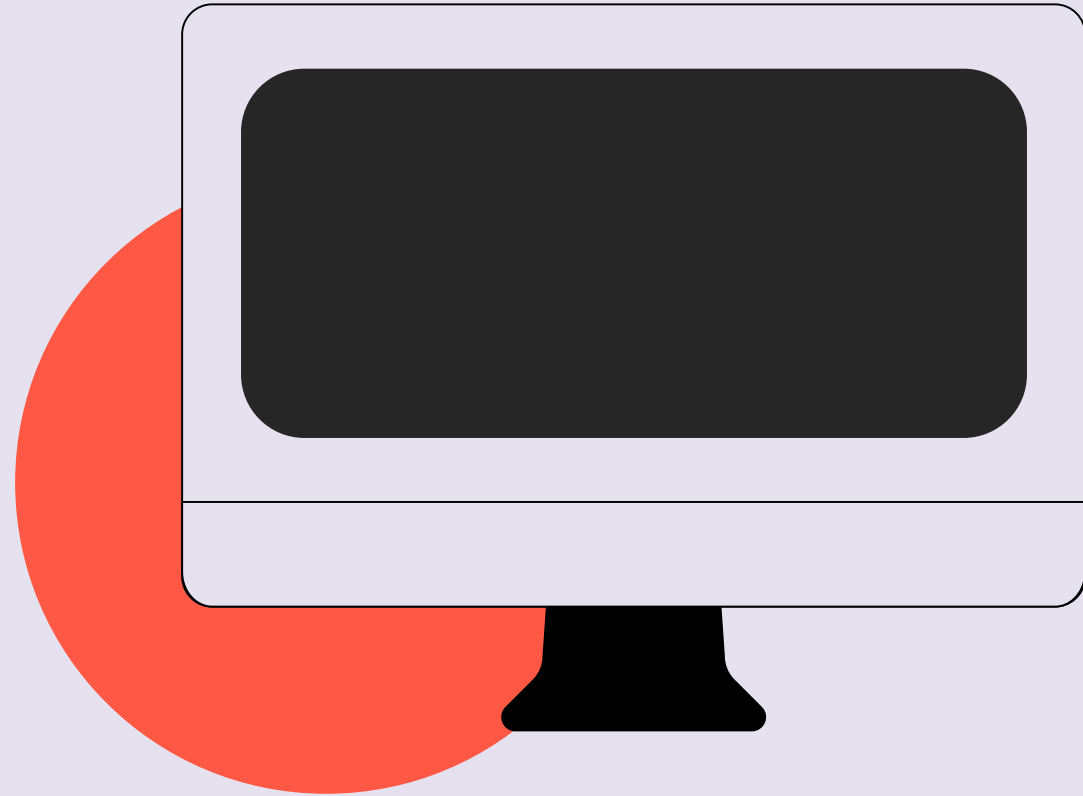
Lisibilité
Conservation
méthode parent
Personnalisation
méthode dans la
classe enfant

Abstraction

Simplicité
Classe abstraite
Interface

Démonstration

Exercice de la bibliothèque



Evaluation

Retours sur le sprint passé

Feedbacks individuels :

Points négatifs

Points positifs

Axes d'amélioration sur le sprint suivant

Validation des acquis et saturation

