

Formation Java – Base

Java est un langage de programmation informatique orienté objet. Le langage Java largement influencé par le langage C++ reprend en grande partie sa syntaxe, lui-même reconnu comme étant une amélioration du langage C avec de nombreuses nouvelles fonctionnalités et un meilleur système de compilation de code.

L'un des principes phares de Java réside dans sa machine virtuelle : celle-ci assure à tous les développeurs Java qu'un programme sera utilisable avec tous les systèmes d'exploitation sur lesquels est installée une machine virtuelle Java. Lors de la phase de compilation de notre code source, celui-ci prend une forme intermédiaire appelée byte code : c'est le fameux code inintelligible pour votre machine, mais interprétable par la machine virtuelle Java. Cette dernière porte un nom : on parle plus communément de JRE (Java Runtime Environment). Plus besoin de se soucier des spécificités liées à tel ou tel OS (Operating System, soit système d'exploitation). Nous pourrions donc nous consacrer entièrement à notre programme.

IDE (Integrated Development Environment), nous aide à écrire nos futurs codes source.

Eclipse est le petit logiciel qui va nous permettre de développer nos applications ou nos applets, et aussi celui qui va compiler tout ça. Notre logiciel va donc permettre de traduire nos futurs programmes Java en langage byte code, compréhensible uniquement par votre JRE, fraîchement installé.

La spécificité d'Eclipse IDE vient du fait que son architecture est totalement développée autour de la notion de plugin. Cela signifie que toutes ses fonctionnalités sont développées en tant que plugins.

Design patterns Il va nous aider à découper nos codes en trois parties : modèle, vue et contrôleur. Modèle peut être divers et varié. C'est là que se trouvent les données. Il s'agit en général d'un ou plusieurs objets Java. Ces objets s'apparentent généralement à ce qu'on appelle souvent « la couche métier » de l'application et effectuent des traitements absolument transparents pour l'utilisateur.

La vue, est en fait une IHM. Elle représente ce que l'utilisateur a sous les yeux.

Le contrôleur permet de faire le lien entre la vue et le modèle lorsqu'une action utilisateur est intervenue sur la vue. C'est cet objet qui aura pour rôle de contrôler les données.

Le contrôleur, permet de faire le lien entre la vue et le modèle lorsqu'une action utilisateur est intervenue sur la vue. C'est cet objet qui aura pour rôle de contrôler les données.

La formation que j'ai suivie à TechnofuturTIC, m'a beaucoup aidé à mieux comprendre java et réussir l'examen.