

## Développement des applications

Présentation

### Publics et conditions d'accès

Tout public

### Objectifs

#### Objectif général

Perfectionnement, élargissement des compétences

- Dans un environnement de développement, sur un système donné, choisir et utiliser un langage de programmation pour coder les algorithmes identifiés lors de l'activité précédente, en mettant en œuvre éventuellement des principes objet et de la réutilisation de codes.
- Créer les bases de données en utilisant un environnement donné (exemple Oracle, MySQL).
- Requêter sur la base de données en construisant des requêtes SQL.
- Créer les interfaces utilisateurs à l'aide des langages associés (HTML, JavaScript...).
- Programmer les interfaces d'entrées-sorties réactives dans le cadre de systèmes industriels et mobiles à l'aide d'un langage approprié à l'interaction avec des interfaces bas niveau.
- Définir des jeux de tests, tester et déboguer l'application créée afin d'identifier et corriger les bugs de développement.
- Réaliser des synthèses d'information au chef de projet et à l'équipe projet en respectant les délais impartis, afin de permettre la recette de l'application et la livraison au client.

#### Modalités de validation

Études de cas : lors de travaux pratiques d'une durée de deux à trois heures en centre de formation :

- programmation des algorithmes : codage avec des langages tels que Java ou C d'algorithmes de complexité diverse ;
- codage d'interfaces d'entrées-sorties réactives pour des systèmes industriels et/ou mobiles ;
- codage avec des langages tels que HTML, JavaScript de pages d'interfaces web dynamiques ;
- création de tables de bases de données dans des environnements MySQL ou Oracle et écriture de requêtes de type SQL sur ces bases ;
- Écriture de requêtes SQL.

Projet : dans le cadre de projets en petit groupe d'une durée moyenne de un mois en centre de formation, codage d'une application complète, en Java ou C, avec mise en œuvre d'une interface web dynamique et d'une base de données relationnelles. Définition de jeux de tests.

Stage : dans le cadre du stage en entreprise, d'une durée moyenne de trois mois, à partir des documents de conception, travail en équipe afin de coder les algorithmes, bases et interfaces définies en utilisant les langages et outils internes à l'entreprise.

Programme

### Programme

## Tronc commun

- [Programmation avec java : notions de base](#)
- [Développement web \(1\) : architecture du web et développement côté client](#)

## Option 1

- [Programmation Java : programmation objet](#)
- [Programmation Java : bibliothèques et patterns](#)
- [Projet systèmes d'information : mise en pratique avec Java](#)

## Option 2

- [Développement web \(2\) : sites dynamiques et développement côté serveur](#)
- [Graphisme et Web](#)
- [Développement web \(3\) : mise en pratique](#)

## Option 3

- [Principes et programmation système et réseau pour smart-phones et tablettes tactiles](#)
- [Mise en œuvre de la programmation de smart-phones et tablettes tactiles](#)
- [Projet application mobile : mise en pratique](#)

---

Informations pratiques

## Contact

Pour plus d'info, contactez [le Cnam le plus proche de chez vous](#).

## Centre(s) d'enseignement

[Pays de la Loire](#)

---

**Code Stage : CPN90B10**

**Code CPF**

290192

**Bloc de compétences**

**Utilisez votre CPF !**



[+ d'info](#)

**Demandez votre devis**

