



Public	Aux programmeurs qui souhaitent découvrir le développement sous Android
Durée	5 jours - 35 heures
Pré-requis	Connaitre le langage JAVA
Objectifs	Créer des applications professionnelles performantes pour mobiles en utilisant Java et Android SDK Concevoir des logiciels intuitifs et fiables en utilisant des activités, des services et des "Intent" Créer des interfaces utilisateur ergonomiques compatibles avec une large gamme d'appareils Stocker et récupérer des données avec des fournisseurs de contenus et la base de données SQLite
Méthodes pédagogiques	Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire. La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification. Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation.
Moyens techniques	1 poste de travail complet par personne De nombreux exercices d'application Mise en place d'ateliers pratiques Remise d'un support de cours Passage de certification(s) dans le cadre du CPF Remise d'une attestation de stage
Modalité d'évaluation des acquis	Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation Evaluation technique des connaissances en pré et post formation Evaluation générale du stage
Délai d'accès	L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session
Accessibilité handicapés	Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.

1. PRÉSENTATION D'ANDROID

- Google Android - Oracle Java
- Android Software Development Kit (SDK)
- Le plugin Eclipse Android Development Tool (ADT)
- Android Emulator - Compte Google - Google Play Store

2. L'ARCHITECTURE ANDROID

- Les différentes versions
- Le noyau Linux - La machine virtuelle Dalvik
- Oracle Java vs Dalvik Java
- Les bibliothèques - Les hardware - L'Application Framework - Les applications

3. MA PREMIÈRE APPLICATION

- Créer ma première application Hello World
- La vue Android XML - Le contrôleur Java
- La programmation événementielle - La gestion des identifiants

4. RAPPELS DE JAVA

- La syntaxe - Eclipse - L'encapsulation - L'héritage
- Le polymorphisme - La programmation par interface

5. LES ACTIVITÉS

- Les différents composants graphiques
- Les composants de collection - Créer des activités
- Activité d'input - Implémentations des contrôles d'affichage

6. DÉPLOIEMENT ET EXÉCUTION

- La gestion des émulateurs et des résolutions
- Les packages APK - Le déploiement
- La gestion de l'exécution sur un véritable terminal Android

7. PRISE EN CHARGE DU COMPORTEMENT ASYNCHRONE

- La programmation asynchrone - Utilisation des services - Les Intent

8. CRÉATION D'INTERFACE UTILISATEUR

- La mise en page - Affichage des activités - Positionnement
- Les Toasts - Utilisation de la barre d'état - Les boîtes de dialogue
- Les événements - Les menus - Le cycle de vie des activités

9. UTILISATION DES RESSOURCES ET INTERNATIONALISATION

- Les ressources - Déclarer la définition des composants
- Localisation - Gérer plusieurs résolutions d'écran - **Stockage**
- Stockage interne - Stockage externe
- SharedPreferences - SQLite

10. SQLITE

- Requêtes en lecture - Requêtes en écriture
- Les curseurs - Les projections - Les adapteurs - Les tests unitaires
- Les fournisseurs - Création d'un fournisseur

11. LES DESIGN PATTERNS POUR ANDROID

- Séparer les données du graphisme avec MVC
- Le pattern Singleton - Le pattern Entity
- Le pattern Repository - Le pattern Abstract Repository
- Le pattern Strategy - Le pattern Service - Le pattern Model View Controller

12. PROGRAMMATION RÉACTIVE

- Annuler le chargement du thread de l'interface utilisateur pour éviter l'erreur l'application ne répond pas
- Concevoir un mode d'exécution asynchrone - Démarrer des IntentServices

13. SERVICES WEB

- Communication entre des serveurs et des périphériques Android
- Requêtes HTTP - Les services Web SOAP
- Les services Web RESTful - JSON

14. LA PROGRAMMATION ORIENTÉE TABLETTE

- Google Map - Glisser-Déposer - Gestion de la multi-résolution
- Le multi panneaux

15. PUBLICATION

- Gestion des autorisations - Gestion de la version - Gestion du package
- Gestion de la signature - Génération de l'APK

NOUS CONTACTER

Siège social

16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON
38130 ÉCHIROLLES

Centre de formation

87, RUE GÉNÉRAL MANGIN
38000 GRENOBLE

Téléphone

04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

E-mail

contact@audit-conseil-formation.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !



ACF Audit Conseil Formation



@ACF_Formation



ACFauditconseilformation