

Plan de cours N° : 1313

Durée : 3 jours (21h)

PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

Développeurs Java

La connaissance du langage de programmation Java est obligatoire.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Installer JavaFX. Décrire la technologie JavaFX. Utiliser le langage FXML. Utiliser les propriétés et le Data Binding. Utiliser les principaux composants graphiques JavaFX. Intégrer les technologies Web dans JavaFX. Créer des graphismes avec JavaFX. Intégrer des éléments multimédias dans un application JavaFX. Pratiquer les aspects avancés de JavaFX.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des exercices de synthèse

Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 et 70%)

Remise d'un support de cours.

Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée formateurs@atp-formation.com

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Feuille de présence signée en demi-journée,

Evaluation des acquis tout au long de la formation,

Questionnaire de satisfaction,

Attestation de stage à chaque apprenant,

Positionnement préalable oral ou écrit,

Evaluation formative tout au long de la formation,

Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles.

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.

Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise. L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.

Les participants recevront une convocation avec lien de connexion

Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par mail et par téléphone auprès de notre équipe par téléphone au 04.76.41.14.20 ou par mail à contact@atp-formation.com

ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00

PROFIL FORMATEUR

Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention

Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.

MISE A JOUR

29/12/2023

Plan de cours N° : 1313

Durée : 3 jours (21h)

INTRODUCTION A JAVA FX

- Historique de l'API
- Comparatif AWT / Swing / JavaFX
- Installation de JavaFX

TOUR D'HORIZON DE LA TECHNOLOGIE

- Présentation du langage FXML
- L'API SceneGraph
- Les layouts
- Les composants graphiques
- Le Data Binding
- Gestion des événements

UTILISATION DU LANGAGE FXML

- La notion de propriété JavaFX
- Lier vos propriétés aux données
- Les listeners
- API Fluent et classe Bindings

LES PRINCIPAUX COMPOSANTS GRAPHIQUES JAVA FX

- Les composants élémentaires
- Les éléments de menu
- TreeView, TableView, TreeTableView
- Les boîtes de dialogues

JAVA FX ET LES TECHNOLOGIES WEB

- Gestion des styles avec CSS
- Intégration JavaFX / HTML5

LE GRAPHISME AVEC JAVA FX

- L'API Canvas
- Gestion des images avec l'API Images Ops
- Graphismes 2D et 3D

ELEMENTS MULTIMEDIAS, EFFETS VISUELS ET ANIMATIONS

- Incorporer des éléments multimédias
- Mise en oeuvre d'effets visuels
- Utilisation de transitions et d'animations

ASPECTS AVANCES

- Améliorer les performances avec les Threads
- Interopérabilité avec Swing

