



Conception Orientée objet

Lien : <https://innov-maroc.com/formation/conception-orientee-objet>

 DURÉE
4 jours (28h)

 RÉFÉRENCE
DEV27

 CATÉGORIE
UML

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- ✓ Appréhender les concepts essentiels de l'Objet
- ✓ Différencier l'approche procédurale de l'approche objet, démystifier le vocabulaire
- ✓ Connaître les manipulations de base des outils de conception et développement (Eclipse, Visual Studio...)
- ✓ Apprendre à mettre en œuvre des Design Patterns
- ✓ Décrire les approches par frameworks et composants

POUR QUI ?

- ✓ Développeurs
- ✓ Analystes programmeurs
- ✓ Chefs de projets



Programme détaillé

1 / Introduction

- Principes de l'approche objet
- L'utilité des technologies à objets
- L'objet versus l'approche procédurale
- La conception orientée "objet" : principes
- L'apport d'UML dans la modélisation de programmes informatiques
- L'utilité des design patterns

2 / Introduction à UML

- L'importance de la modélisation dans les projets complexes
- Présentation des différents diagrammes (Modèles statiques et dynamiques)

3 / Les designs patterns

- Principes des solutions de conception cataloguées
- Les design patterns les plus utilisés
- Présentation des divers types de Design Patterns
- Exemple de Design Patterns
- Avantages et limites des Design Patterns

4 / Modélisation d'applications objets

- Le vocabulaire : Objet, composant, framework

- Les langages Objet (Java, C++, C#, VB net, PHP....)
- L'objet et les bases de données relationnelles
- Présentation des frameworks utilisant le design pattern DAO
- Le modèle en couches dans les architectures n-tiers
- Le design pattern MVC
- Les objets métier, les composants
- Réutilisation et évolutivité des objets
- Les outils de développement
- Les IDE : Eclipse, NetBeans, Visual studio...

5 / Liens entre les classes : Héritage

- Concepts d'héritage, polymorphisme, la surcharge
- La représentation UML des liens d'héritage
- Les classes abstraites
- Les références à l'objet
- L'héritage multiple et les limites dans les langages Objet

6 / Les interfaces

- Définition et intérêts des interfaces
- L'héritage multiple avec les interfaces
- Les interfaces dans les architectures distribuées

7 / Les tests dans la conception d'applications objets

- Les tests avec les cas d'utilisation d'UML
- Les outils de tests
- L'intégration avec les outils de conception et de développement
- Les outils de debug
- Intérêt dans la conception de séparer le conceptuel du visuel

8 / Classes - Objets - Instanciation

- Les packages et les espaces de noms, les bibliothèques
- Les classes, les attributs, les méthodes
- L'instanciation, les objets

9 / Principe d'encapsulation

- Définition et avantages
- Visibilité des variables
- Mise en œuvre de l'encapsulation

10 / Liens entre les classes : Composition, agrégation

- Les liens de composition et d'agrégation : Définition et utilité
- La représentation UML des liens dans le diagramme de classe

11 / Architecture d'entreprise

- Utilisation des frameworks pour construire des applications
- Organisation en couches
- Les architectures Java EE, .Net, XML
- Les diagrammes UML, diagramme de composants, de déploiement

Approche pédagogique

- ✓ Support Ecrit et Projection
- ✓ Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- ✓ Brainstorming et Jeux de Rôle
- ✓ Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- ✓ Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

 29 Sep. au 02 Oct. 2026

 Distanciel

 24 au 27 Nov. 2026

 Distanciel

 Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

Réservation & Renseignements

 **Téléphone** : +212 522 247 210

 **Email** : contact@innov-maroc.com

 **Web** : <https://www.innov-maroc.com>

Document généré le 28/09/2026 — Réf : DEV27
INNOV MAROC — Tous droits réservés