

Formation Initiation à Java Mobile Edition



Objectifs

- Être à même de comprendre le fonctionnement de J2ME
- Savoir élaborer une architecture J2ME
- Être capable de choisir les outils à mettre en oeuvre en fonction du matériel concerné

Public concerné

- Développeurs Java désirant être rapidement opérationnels sur les plates-formes mobiles
- Chefs de projets

Pré requis

- Connaître les base du langage Java

Une formation de 3 jours

Caractéristiques	Paris
Tarif : Nous consulter	22/03/2011
Numéro de formateur : 11753687675	17/05/2011
Nombre d'heures : 21	19/07/2011
Référence : OB390	27/09/2011
Contact : Patrick LE GOFF	15/11/2011
Telephone : 01.76.60.66.10	
Email : contact@kaptive.com	

Description des modules

num	Module
1	Présentation
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Java ME et les différentes éditions Java - Configurations / Profils
2	Présentation de l'environnement et premiers pas
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction à Eclipse et Eclipse ME page - Anatomie d'une MIDlet partie - Cycle de vie et interactions avec le manager d'applications - Packager une MIDlet
3	L'API d'interface utilisateur haut niveau
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Screen et Form - Éléments de base - StringItem - Image et ImageItem - TextField - ChoiceGroup et Choice
4	Gestion des événements
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Principes - Command et Command Listener - Créer une commande et attacher un Listener - Item et ItemStateListener - Créer un Item et attacher un Listener
5	L'API d'interface utilisateur bas niveau 1
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un Canvas - Système de coordonnées - Utilisation de Graphics - Gestion des événements spécifiques - Commands - Key codes - Games actions
6	L'API d'interface utilisateur bas niveau 2
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Image / ImmutableImage - Système de couleurs et transparence - Dessin "offscreen"
7	Record Management System
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction et fonctionnement de base - Lire et écrire des flux
8	Techniques d'optimisation
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Quand et où optimiser ? - Les outils - Optimisation en taille - Optimisation en vitesse d'exécution
9	Réseau
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction - HttpConnection - Client Request / Server Response - Transfert des données en tâche de fond

10 Accès disques

- Détails**
- Introduction à la JSR 75
 - Politique et limitations

11 Bluetooth

- Détails**
- Introduction à la JSR 82
 - Enregistrer des services, détecter des services
 - Les canaux de communication