

# Développement d'applications mobiles sous android

RÉF | 7327

## OBJECTIF ET CONTENU

### Objectif

Permettre de s'approprier l'écosystème des applications mobiles et les spécificités liées au développement d'applications mobiles et Mettre en œuvre l'analyse, le développement et les tests d'une application mobile sous Android.

### Programme

- Comprendre le cycle de vie d'une application Android Développer, sur base de l'Android Software Development Kit (SDK), une application dotée d'une interface graphique ergonomique et « responsive » pouvant communiquer avec d'autres applications ou « modules » d'applications, assurer la persistance des données, intégrer des contenus dynamiques et des contenus de type « multimédia » et communiquer avec des services web.
- Apprendre les bases de Kotlin, langage de développement natif sur Android
- Identifier les spécificités du développement mobile
- Configurer l'environnement de développement (Android Studio)
- S'approprier l'architecture modulaire d'une application Android
- Comprendre le cycle de vie d'une application Android Développer, sur base de l'Android Software Development Kit (SDK), une application dotée d'une interface graphique ergonomique et « responsive » pouvant :
- communiquer avec d'autres applications ou « modules » d'applications ;
- assurer la persistance des données ;
- intégrer des contenus dynamiques et des contenus de type « multimédia » ;
- communiquer avec des services web.

Attestation de réussite d'une unité d'enseignement (UE) de Promotion sociale

**Certification(s)  
visée(s)****Type de formation** [Enseignement de promotion sociale](#)

## ORGANISATION

**Durée** Six mois**Horaire****Début** 1 fois par an**Coût** 124,60 € - Coût réduit 93,40 € -

## CONDITION D'ADMISSION

**Prérequis  
administratifs**

Avoir au minimum le certificat de l'enseignement secondaire supérieur de plein exercice (CESS) ou son *équivalence*

ou passer un test d'admission en français et en mathématiques.

Une bonne expérience en Java ou autre langage moderne orienté objet (comme C++, C#, python, ruby, swift, javascript ...) est nécessaire. L'étudiant doit être familier avec les concepts suivants : classe, interface, instance, méthode, référence, héritage.

## EN PRATIQUE

**Pour s'informer et postuler**

Pour inscription ou toute autre information, prendre contact avec l'établissement par mail à [tech-informatique@epfc.eu](mailto:tech-informatique@epfc.eu) ou par téléphone au 02 / 777 10 93 ou 91

Les inscriptions se font uniquement sur rendez-vous. Ceux-ci sont disponibles sur le site internet de l'école ([www.epfc.eu](http://www.epfc.eu)) et distribués dans la limite des places disponibles pour chaque séance d'inscriptions.

**Organisme****EPFC**

Avenue de l'Astronomie  
1210 Bruxelles  
Tél: 02 777 10 10  
<http://www.epfc.eu>