



MULTIPLIE TES TALENTS

Cours en ligne
Développement d'applications
pour Facebook

Programme général du Cours Facebook

Module 1 – Introduction à la programmation

Unité 1 – Introduction aux ordinateurs

Unité 2 – Introduction à la programmation

Unité 3 – Fondamentaux de programmation

Unité 4 – Fondamentaux de programmation orientée objets

Module 2 – Introduction à Facebook comme plateforme et environnement de développement

Unité 1 – Introduction à la technologie de la plateforme Facebook

Unité 2 – Structure d'une application pour la plateforme Facebook

Unité 3 – Typologies d'applications pour Facebook

Unité 4 – Développement d'une première application

Module 3 – (X)HTML, CSS et Javascript

Unité 1 – Éléments de (X)HTML

Unité 2 – Gestion des styles (CSS 2.0)

Unité 3 – Le langage JavaScript

Module 4 – Facebook Markup Language (FBML)

Unité 1 – Guide aux entités FBML

Unité 2 – Attributs FBML dynamiques

Unité 3 – Gestion des images

Unité 4 – Gestion des modules (formulaires)

Unité 5 – Les CSS et le DOM

Module 5 - API Facebook

Unité 1 – Introduction à la méthode de requête

Unité 2 – Gestion des réponses

Unité 3 – Définition des méthodes

Module 6 – Données et FQL

Unité 1 – Introduction au Facebook Query Language (FQL)

Unité 2 – Système FQL de question et réponse

Unité 3 – Syntaxe FQL

Module 7 – Authentification

Unité 1 – Éléments d'authentification

Unité 2 – Applications pour l'authentification et le contrôle de données

Module 8 – FBML Avancé

Unité 2 – Canevas FBML

Unité 3 – DOM et FBJS

Unité 4 – Gestion CSS

Unité 4 - Gestion d'événements

Unité 5 - Ajax

Module 9 – PHP pour Facebook

Unité 1 – Introduction à My Applications

Unité 2 – Créer une première application

Unité 3 – Introduction au Developer Web Site : documentation et ressources

Unité 4 – Guide à la création d'une application en PHP pour Facebook

Unité 5 – Langage PHP avancé pour la création d'applications pour Facebook

Module 10 – Développement d’applications externes

Unité 1 – Introduction aux applications externes pour Facebook

Unité 2 – Guide à la création d’une application externe

Unité 3 – Développement du plug-in AuthFacebook

Unité 4 – Développement du plug-in Facebook

Module 11 – Développement de jeux

Unité 1 – Typologie de jeux pour la plateforme de Facebook

Unité 2 – Modalités de création d’un jeu pour Facebook

Unité 3 – Développement des jeux FBJS (Facebook JavaScript)

Unité 4 – Développement d’un premier jeu pour Facebook

Objectifs, modalités de suivi et évaluation

Objectifs et modalités

L'objectif du cours est de fournir les techniques et méthodes nécessaires à la conception et au développement de différents types d'applications et de jeux adaptés à la plateforme Facebook.

Le cours sera disponible sur une plateforme de formation à distance (FAD) comprenant du matériel d'enseignement (vidéos et leçons) et des tests qui permettront de vérifier l'assimilation des notions.

Grâce à des outils de collaboration Internet comme le chat ou l'e-mail, les étudiants pourront bénéficier de l'accompagnement des enseignants dans leur parcours pédagogique.

Structuration du cours

Le cours est destiné à former des professionnels capables de créer des applications de tout type destinées à être utilisées sur Facebook, le réseau social numéro un au monde.

Par conséquent il part de concepts basiques de programmation pour s'orienter ensuite sur les caractéristiques spécifiques du développement sur plateforme Facebook, la programmation avancée et la création de différents types d'applications.

Public cible et modalités d'évaluation

Ce cours se destine à toute personne voulant enrichir ses compétences ou entreprendre une carrière dans le secteur de la programmation avancée en partant de zéro. L'évaluation des élèves sera effectuée en ligne à travers des tests d'évaluation et un examen.