



WE TRAIN
FRANCE

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 1 – FBML et FBJS
- 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