

RESEAUX INFORMATIQUES

INSTALLATION ET ADMINISTRATION DES RESEAUX SOUS

WINDOWS SERVER 2008/2012

Objectif	Destiné à une population de Technicien et Ingénieur en Informatique ou en électronique, cette formation a pour but l'installation physique et logique d'un réseau local Windows 2008 ainsi que son administration.
Niveau	D.E.U.A / TS / Ingénieur / Informatique/ Electronique ou technique justifiant d'un niveau de 3 ^{ème} année universitaire informatique, électronique.
Durée	8 semaines (32Heures)
Quota Horaire	04/heures par semaine
Dossier	02 photos Photocopie de la carte nationale Fiche de renseignement
Programme	<div style="text-align: right;">  </div> <p style="text-align: center;">MISE EN PLACE DU RESEAU LOCAL WINDOWS 2008 SERVER</p> <p><i>Notions de base sur les réseaux</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réseaux standard, • Topologie des réseaux locaux <p><i>Installation d'un réseau local</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Confection du câblage de type RJ-45 • Installation et pilotage des cartes réseaux sous Windows XP et 2008 Server • Mise en place du réseau sous Windows XP et 2003 Server en poste à poste. • Quelques définitions de base • Notion sur les protocoles de communications (Protocole TCP/IP). • Installation d'un réseau WIFI <p style="text-align: right;">ADMINISTRATION DU RESEAU LOCAL</p> <p><i>Création et administration des comptes utilisateurs locaux et du domaine Active Directory</i></p> <p><i>Création et utilisateurs des groupes.</i></p> <p><i>Partage des ressources</i></p> <p><i>Accès aux ressources partagées</i></p> <p><i>Protections des données au moyen des protections des ressources partagées.</i></p> <p><i>Protection des données au moyen de la Sécurité NTFS</i></p> <p><i>Combinaison des protections des dossiers partagés et NTFS</i></p> <p><i>Configuration et gestion d'imprimante en réseau.</i></p> <p><i>Contrôle et vérifications des connexions postes de travail.</i></p> <p><i>Audit de Sécurité</i></p> <p><i>Stratégies de sécurité Réseaux.</i></p> <p style="text-align: right;">PARTAGE INTERNET</p> <p><i>Via un Modem RTC</i></p> <p><i>Via un routeur</i></p>

MAINTENANCE DES ORDINATEURS

Objectif	L'installation physique et logique d'un ordinateur PC ainsi que la détection et la réparation de pannes potentielles.
Niveau	D.E.U.A / TS / Ingénieur / Informatique/ Electronique ou technique justifiant d'un niveau de 3 ^{ème} année universitaire informatique, électronique.
Durée	10 semaines (40 Heures)
Quota Horaire	04/heures par semaine
Dossier	02 photos Photocopie de la carte nationale Fiche de renseignement
Programme	<div style="text-align: right; font-size: 2em; color: red; font-weight: bold; margin-bottom: 10px;">CompTIA</div> <p><i>I. Etude pratique et précise des composants internes à la carte mère</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>carte mère ISA, PCI, AGP</i> ▪ <i>mémoire RDRAM, DDR 1, DDR II</i> ▪ <i>Processeur : Pentium, PIV, Duo Core, Core Duo</i> ▪ <i>Installation et configuration Processeur</i> ▪ <i>Bloc d'alimentation</i> <p><i>II. Etude des cartes d'extensions :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Cartes graphiques (Vidéo) : SVGA, AGP, capture vidéo</i> ▪ <i>Cartes contrôleurs et connecteur de contrôle</i> ▪ <i>Cartes d'entrées / sortie : port série, parallèle, PC/PS ,USB, Souris, Printer, Scanner, CD.ROM</i> <p style="text-align: center; background-color: #cccccc; margin: 5px 0;"><i>MONTAGE PHYSIQUE DE L'UNITE CENTRALE ET DIAGNOSTICS DES PANNES</i></p> <p><i>I. Etude Des principaux périphériques :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lecteur disquette, clavier, souris</i> ▪ <i>Kit Multimédia</i> ▪ <i>Disque dur : installation physique, configuration</i> ▪ <i>Partitionnement ; formatage bas niveaux et système</i> ▪ <i>Problème les plus fréquents du disque dur</i> <p><i>II. Intervention :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Codes sonore AMI/Phœnix</i> ▪ <i>Message d'erreur BIOS et système</i> <p><i>III. Etude détaillée du BIOS / SETUP :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Programmation Setup</i> ▪ <i>Relation Setup/ intervention utilisateur</i> ▪ <i>Installation des pilotes et contrôle de l'installation</i>

CREATION DE SITES WEB

Objectif	Conception et création de sites web statiques (HTML) et dynamiques (PHP/MYSQL) à l'aide de DREAMWEAVER.
Profil	Connaissance de Windows
Durée	8 semaines (24 Heures)
Quota Horaire	03/heures par semaine
Dossier	02 photos Photocopie de la carte nationale Fiche de renseignement

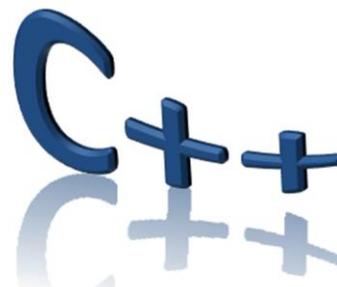
site**WEB**
 creation

Programme	<p>METHODOLOGIE D'ANALYSE D'UN SITE WEB DYNAMIQUE <i>élaboration du cahier des charges</i></p> <p>LE LANGAGE HTML <i>Notion de base</i> <i>Programmer en HTML</i></p> <p>DREAMWEAVER <i>Vu d'ensemble sur les principales fonctionnalistes</i> <i>Création et configuration de Site Web</i></p> <p>PHP/ MYSQL <i>Installation et configuration</i> <i>Création et utilisation de formulaire</i> <i>Utilisation des tableaux</i> <i>Utilisation des chaînes de caractères</i> <i>Utilisation des fichiers</i> <i>Création et utilisation de base de données sous MYSQL</i></p> <p>MISE EN FORME AVEC CSS <i>Mettre en place le CSS</i> <i>Formatage du texte</i> <i>La couleur et le fond</i> <i>Les bordures et les ombres</i> <i>Création d'apparence dynamique</i></p> <p>HEBERGEMENT DU SITE</p> <p>NOTIONS SUR LE REFERENCEMENT</p>
------------------	--



LANGAGE DE PROGRAMMATION C++

Objectif	Apprendre la programmation C++. Langage orienté objet très utilisé en milieu professionnel. Langage utilisé sur plusieurs plateformes.
Niveau	Licence 1 Informatique ou niveau équivalent
Durée	6 semaines (24 Heures) par niveau 4h par semaine
Dossier	02 photos Photocopie de la carte nationale Fiche de renseignement



PROGRAMME

Partie I		<i>LES BASES DE LANGAGE</i>	
Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> • Structure d'un programme C++ • Conventions lexicales 	<ul style="list-style-type: none"> • Types simples • Exercices 	
			<i>SCHEMAS DE PROGRAMMES</i> <ul style="list-style-type: none"> • Instructions itératives for, while, do.....while • Comparaison entre C et C++. • Exercices
			<i>NOTION DE FONCTION ET ORGANISATION D'UN PROGRAMME</i> <ul style="list-style-type: none"> • Déclaration de fonctions, passage par valeur, passage par référence • Variables locales • Portée d'une variable • Exercice
Partie II		<i>STRUCTURES DE DONNEES</i>	
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> • Tableau, accès indexé • Pointeurs, accès indirect, opérateurs, exploiter la puissance des pointeurs. • Tableaux à plusieurs dimensions, tableaux de pointeurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement • Cas pratiques listes chaînées/piles/files • Exercices 	
			<i>PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET</i> <ul style="list-style-type: none"> • Dérivation et héritage • Autres aspects spécifiques à C++: les surcharges • Exercices • Exercices de synthèse
Partie III		<i>C++ ORIENTE OBJET</i>	
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces graphiques C++/C++Builder 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices 	

ETHICAL HACKING

CYBER SECURITY

Description :

C'est une formation qui vous permettra d'acquérir une vision étendue des différents types d'attaques possibles et d'acquérir une méthodologie vous permettant de contrer ces attaques. A l'issue de cette formation, vous détiendrez des compétences en piratage éthique (**ETHICAL HACKING**) qui sont hautement recherchées.

Objectif :

Comprendre les techniques des pirates informatiques et pouvoir contrer leurs attaques ;
Réaliser un audit de sécurité de votre entreprise.
Préparer et réussir la certification **CEH**.

Prérequis :

Connaissance de l'environnement Windows / Linux

Durée:

10 semaines (30 Heures)

Dossier :

02 photos
Photocopie de la carte nationale
Fiche de renseignement à remplir



PROGRAMME

POURQUOI LA SECURITE SI ?

- Introduction à la sécurité des Systèmes d'Information.
 - Qu'elle est sa portée ?
 - Pourquoi est-il nécessaire de s'intéresser à ce domaine ?
- Comprendre la Cryptographie / Sténographie et ses notions fondamentales.
- Lab : Manipulation par OpenSSH des différentes notions de la Cryptographie :
Symétrique, Asymétrique, Signature, Certificats électronique, ...

PREPARATION DU LAB ETHICAL HACKING

- Introduction à Kali Linux.
- Rappel TCP / IP et protocoles.
- Mise en place du Lab Ethical Hacking sous un environnement virtuel.
- Introduction à Metasploitable 2 et DAMN Vulnerable Web Application.
 - Lab : Manipulation Kali Linux, et mise en place de l'architecture cible Ethical Hacking.

PRISE D'INFORMATION PUBLIQUE

- Introduction à la première étape de l'Ethical Hacking.
 - Lab Kali Linux : Exploitation d'une caisse d'outils de récupération des informations publiques : Whois, Maltego, Dmitry, DNSEnum, ...
 - Introduction à la seconde étape de l'Ethical Hacking pour l'énumération des machines.
- Lab Kali Linux : Exploitation des outils de scan de ports et de prise d'empreintes : NMAP, NESSUS, Zenmap, ...

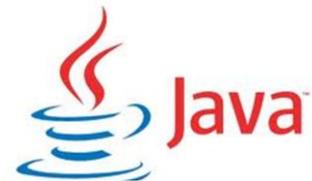
WINNER HIGH SCHOOL

PROGRAMMATION SOUS JAVA 2JEE ECLIPSE / NETBEANS

Descriptif	Java est un langage de programmation moderne développé par Sun Microsystems (aujourd'hui racheté par Oracle). On peut faire de nombreuses sortes de programmes avec Java : <ul style="list-style-type: none">- des applications, sous forme de fenêtre ou de console- des applets, qui sont des programmes Java incorporés à des pages web- des applications pour appareils mobiles, avec J2ME- et bien d'autres ! J2EE, JMF, J3D pour la 3D...
Niveau	D.E.U.A / TS / Ingénieur / Informatique/ Electronique ou technique justifiant d'un niveau de 3 ^{ème} année universitaire informatique, électronique.
Durée	8 semaines (24 Heures) à raison de 03/heures par semaine
Dossier	02 photos / Photocopie de la carte nationale / Fiche de renseignement

Programme

- Présentation de Java
 - ↳ Historique, domaines d'application, principe de la machine virtuelle JVM, les différentes versions jusqu'à Java SE 7
 - ↳ Plate formes Java SE, Java EE, Java ME
- Concepts de base de Java
 - ↳ Constantes et variables, opérateurs et expressions
 - ↳ Structures de contrôle en Java
 - ↳ Tableaux et chaînes de caractère
 - ↳ Structure d'un programme Java
- Gestion de la mémoire en Java : le ramasse-miettes, Objets et classes, Constructeur.
- **Introduction au Java J2EE Eclipse ou NetBeans**
 - ↳ Environnement visuel graphique
 - ↳ Les composants swing, bouton de commande, zone de texte, bouton radio, liste déroulante.
 - ↳ Exécution d'une application Java NetBeans, génération de l'exécutable
- Conception d'une interface graphique en Java J2EE NetBeans
 - ↳ Les Menus, Les calculs, les tests, les boucles
 - ↳ Constructeur de la classe de base
- Classes modèles : classes abstraites et interfaces
- Typage dynamique en Java
 - ↳ Type d'une référence et d'un objet. Compatibilité des références
 - ↳ Interface, héritage et typage
- **Les packages en Java NetBeans**
- Accès aux bases de données avec JDBC avec Java J2EE Netbeans
 - ↳ Connexion à la base, requêtes
 - ↳ Optimisation des requêtes : PreparedStatement, lots de requêtes
 - ↳ Transactions, sources de données
- Réalisation d'applications complète de base de données sous Java NetBeans.
 - ↳ Conteneurs et gestionnaires de géométrie
 - ↳ Les composants graphiques Swing, La gestion des événements sous Java.



ORACLE DATABASE (11g/12c)

PREPARATION AUX CERTIFICATIONS

1Z0-047 - 1Z0-042 - 1Z0-043

ORACLE CERTIFIED EXPERT - ORACLE CERTIFIED ASSOCIATE

Objectif	Oracle est un système de gestion de base de données relationnelles le plus utilisé au monde, succès dû essentiellement à ses outils d'intégrité et de sécurité des données. Le but de la formation est de découvrir l'architecture d'Oracle, concevoir, entretenir et développer des bases de données relationnelles à l'aide d'Oracle 9i/10g/11g
Dossier	2 photos, photocopie de la CIN et une fiche de renseignement à remplir
Niveau 1	ORACLE- Init : ORACLE 9i/10g/11g SQL ; PL/SQL
Durée 8 semaines (24h) 3h par semaine Pré-requis Connaissance Windows et BD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction Oracle ; SID, Home, Instance ORACLE 2. Langage de description de données ; Langage de manipulation des données, Langage Traductionnel, Langage de contrôle système. (CREATE user ; CREATE Table ; Les ordres SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE ; La condition Where ; Instruction Merge) 3. Les Contraintes de Tables ; Les séquences. 4. Les Spool, les Scripts SQL, éléments de certifications (Distinct, Apert PK, etc...) 5. Le traitement des Dates, Les points de sauvegarde et de ROLLBACK, les vues 6. Sécurité des Utilisateurs : Notion de Rôle et de privilège système et objets. 7. TP/ Sécurité des utilisateurs ; les curseurs implicites et explicites. 8. Le dictionnaire des données, les Meta données 9. Introduction au PL/SQL – Bloc PL/SQL ; Entrée/Sortie ; Stru. Conditionnelle ; Stru. Répétitive. 10. Les Déclencheurs (Triggers). 11. Les procédures les fonctions et le packages. 12. TP/Trigger et examen de Certification en ligne sur ucertify.com ou Transcender.com
Niveau 2	ORACLE Developer : ORACLE FORMS & REPORT
Durée 8 semaines (24h) 3h par semaine Pré-requis Niveau 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation Oracle Developer Installation Mise en Application Oracle Forms 6i Oracle Forms /Oracle Builder/ Oracle Report/ PL/ SQL Builder Compilation et exécution d'un projet Oracle Builder 2. Les Formulaires : Présentation Générale les Zones de travail Oracle Forms 3. Formulaire de saisie 1^{ère} forme/ 2^{ème} forme 4. Formulaire de Consultation/ Edition 5. Le Transferts des Images et du son à l'aide Oracle Developer. TP1 : Application : Création BDD ; Développement d'une application visuelle formulaire de saisie consultation par clé Edition générale Les Composants Visuels propriétés des Composantes Les Formulaires de Saisie Consultation multi table Les Menus déroulants Oracle Developer Génération de l'exécutable d'une Application Oracle Forms 6. Présentation Oracle REPORT ; Générateur d'états d'impression TP2 : Réalisation d'une Application Complete de Traitements Visuels de BD Oracle Examen de certification en ligne sur selfistsotware.com/transact.com
Niveau 3	ORACLE- DBA I: DATA BASE ADMINISTRATOR ORACLE 9i/10g/11g
Durée 6 sem. - 18h 3h par semaine Pré-requis Niveau 2	(DBA) : Administration et sécurité ; audit ; Sauvegarde et restauration. <ol style="list-style-type: none"> 1. Sécurité des utilisateurs ; Rappel ; Privilèges et Rôle Objets et système 2. Notion de Profil utilisateur ; Traitement des mots de passes Contrôle des sessions Contrôle des Ressources systèmes 3. Notion de TABLESPACE Gestion des espaces de tables Contrôle des espaces disque des Schémas utilisateurs. 4. Les Tables systèmes des Dictionnaire de données. 5. AUDIT et TRAÇAGE des événements Base de Données. 6. Sauvegarde et restauration : Les Utilitaires imp.exe et exp.exe Les paramètres d'importations et d'exportation de Schéma utilisateur Le mode exportation et importation en mode Full



PROGRAMMATION MATLAB

Objectif : L'objectif de ce cours est de faire l'acquisition de compétences de base sur Matlab.

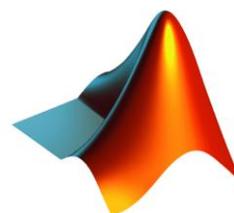
Description : MATLAB est un langage de haut niveau permettant l'exécution de tâches nécessitant une grande puissance de calcul de façon plus rapide qu'avec des langages traditionnels tels que le C ou C++.

Niveau : D.E.U.A / TS / Ingénieur / Informatique/ Electronique ou technique justifiant d'un niveau de 3^{ème} année.

Durée : 8 semaines (24 Heures)

Quota Horaire : 03/heures par semaine

Dossier : 02 photos
Photocopie de la carte nationale
Fiche de renseignement



Programme :

1. Généralités et prise en main
2. Variables et fonctions prédéfinies
3. Matrices et tableaux
 - a. Définition
 - b. Extraction de sous-tableaux
 - c. Construction de tableaux par blocs
 - d. Opérations sur les tableaux
 - e. Génération rapide de tableaux
 - f. Matrices multidimensionnelles
4. Graphique 2D
 - a. L'instruction PLOT
 - b. Décoration des graphiques
 - c. Afficher plusieurs graphiques
 - d. Axes et Zoom
 - e. Instructions graphiques diverses
5. Programmation Matlab
 - a. Fonctions
 - b. Structure de contrôle
 - c. Types de données (Data types)
6. Conseils dans la programmation
7. Graphique 3D
8. Echange entre Matlab et l'extérieur

9. Calcul Numérique avec Matlab

AUTOCAD 2D/3D

Objectif	Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui permet de concevoir des plans architecturaux, urbanistiques ou autres.
Profil exigé	Architecte, Ingénieur et dessinateur projeteur en Bâtiment, Génie civil, Génie maritime, dessin Industriel, etc.
Durée	8 semaines (24Heures)
Quota Horaire	03/heures par semaine
Dossier	02 photos Photocopie de la carte nationale Fiche de renseignement
Programme	



I. Introduction au dessin en 3D

1. extrusions des lignes 3D pour former des surfaces verticales
2. vue de dessin en 3D
3. pour éliminer des lignes cachés de votre modèle filaire
4. pour copier ou déplacer des objets selon l'axe z
5. pour dessiner des formes 3D de base (sphère, cube, cône...)
6. pour sauvegarder une vue ombrée.

II. Utilisation des capacités avancées du dessin 3D.

1. Notion d'UCS
2. Pour partager l'écran en plusieurs fenêtres lors d'une édition 3D
3. Pour rappeler UCS et le sauvegarder.
4. Poly ligne 3D
5. Pour définir en nombre de facettes dans un maillage 3D(surftb1 & surftb2)

III. Maîtriser les solides 3D avec l'extension des AME

1. Pour créer des primitives en modes solides (primitives)
2. pour convertir une polyligne 2D extrudée en un solide 3D (Extrude)
3. Pour fusionner deux solides (Union)
4. Pour supprimer les lignes cachées d'un solide (mesh & wire)
5. pour changer la forme d'une primitive dans un solide composite (modify)
6. pour convertir une polyligne 2D en un solide (solidity)
7. Pour convertir une polyligne 3D en un solide de révolution (Revolve)
8. Pour raccorder les soins d'un solide (chamfer)
9. Pour obtenir des vues de dessus de face et de droite à partir d'un modèle
10. Pour générer une section en coupe d'un solide
11. Pour utiliser des soustractions booléennes sur deux solides (substrat)
12. Pour trouver les propriétés physiques d'un modèle solide
13. condition de perception (barre shade)
14. l'orientation (3D orbit)

WINNER HIGH SCHOOL

Agrément n°01151/DEFP/051/93
16 rue Lahitte – Oran. Tél: 041.33.39.32. Fax : 041.33.66.88
Site ; www.ecole-winner.com. Email: ecole.winner@gmail.com
[www.Facebook.com/EcoleWinner](https://www.facebook.com/EcoleWinner)