



# UE1 Informatique



## Présentation

### Description

- \* Notions de classe et d'objet
- \* Conception : abstraction, encapsulation
- \* Héritage
- \* Polymorphisme
- \* STL (Standard Template Library), tableaux, listes chaînées...
- \* Mémoire (passage par valeur ou référence)
- \* Gestion des exceptions
- \* Flux et entrées/sorties
- \* Template (fonction générique)

### Objectifs

Le module a pour objectifs principaux l'apprentissage de la conception d'un modèle objet à partir d'un problème complexe et l'implémentation des modèles dans un langage de programmation orienté objet (C++ par exemple). La présentation de la STL permet de sensibiliser les étudiants à la généralisation du modèle objet. Les bonnes pratiques de programmation (indentation, convention de nommage et nommage explicite) seront abordées tout au long des TP.

### Liste des enseignements

	Nature	CMI	CM	TD	TP	TER	ECTS
Méthodologie de programmation	Matière		10h	10h			3
Programmation C	Matière		8h	8h	20h		4
Programmation orientée objet	Matière		8h	8h	18h		4