



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