

Présentation

Code interne : COG6-SCFPA

Description

L'enseignement de ce module doit permettre à l'élève d'assimiler les mécanismes fondateurs de la programmation orientée objets (POO) et d'appliquer ces concepts à la programmation en C#.

Mots-clés : POO, C#, génie logiciel.

Heures d'enseignement

CM	Cours Magistraux	4h
TD	Travaux Dirigés	12h
TP	Travaux Pratiques	13,33h
CI	Cours Intégrés	18,66h

Pré-requis obligatoires

Les bases de la programmation procédurale telle qu'enseignée dans le module CO5SFIN0 « Introduction à la programmation » sont indispensables.

Syllabus

Chapitre 1 : Base de la programmation orientée objets (POO)

Chapitre 2 : Base de la POO, partie 2

Chapitre 3 : POO - les relations

Chapitre 4 : POO - polymorphisme, classes abstraites et interfaces

Chapitre 5 : POO - indexeurs, délégués et événements

Une partie des cours se fera en mode asynchrone.

"Philosophie des TD et des TP" : Mise en application directe des notions abordées en cours.

"Philosophie des projets" :

- Mener un projet de développement informatique conséquent de difficulté notable.
- Apprendre à structurer un projet informatique.
- Apprendre à choisir les formats de représentation et de stockage des données. métiers.

Informations complémentaires

Informatique (programmation orientée objets)

Modalités de contrôle des connaissances

Évaluation initiale / Session principale

Type d'évaluation	Nature de l'évaluation	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'évaluation	Note éliminatoire de l'évaluation	Remarques
Contrôle Continu Intégral	Contrôle Continu			1	6.0	

Seconde chance / Session de rattrapage

Type d'évaluation	Nature de l'évaluation	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'évaluation	Note éliminatoire de l'évaluation	Remarques
Epreuve terminale	Oral	20		1	6.0	documents autorisés

Infos pratiques

Contacts

Responsable module

Frederic Placin

✉ Frederic.Placin@bordeaux-inp.fr