

Programmation avancée



Présentation

Code interne : CO6SFPA0

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.

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

Intervenants : Baptiste Pesquet, Maxime Poret, Jean Basset et Antoine Loizel

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 - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Contrôle Continu	Contrôle Continu			3		
Projet	Contrôle Continu			2		

Seconde chance / Session de rattrapage - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Epreuve terminale	Oral	25		1		documents autorisés

Infos pratiques



Contacts

Responsable module

Angelique Tetelin

✉ Angelique.Tetelin@bordeaux-inp.fr

Intervenant

Frederic Placin

✉ Frederic.Placin@bordeaux-inp.fr