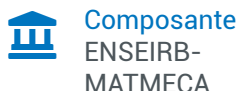
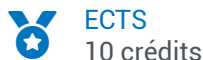


UE I6-B - Programmation et environnement informatique 2



Présentation

Code interne : EI6B

Description

Les connaissances (savoirs) attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Comprendre le calcul des expressions : (C1, N1), (C2, N1)

Comprendre les algorithmes sur les structures de données inductives : (C1, N2), (C2, N2)

Comprendre les modèles en couches des réseaux : OSI/ISO et TCP/IP : (C1, N1), (C2, N1)

Comprendre le rôle et les services offerts par chaque couches des modèles OSI/ISO et TCP/IP : (C1, N1), (C2, N1)

Comprendre la problématique de l'accès au canal de communication : (C1, N1), (C2, N1)

Comprendre le fonctionnement de l'Ethernet et de CSMA/CD : (C1, N1), (C2, N1)

Comprendre la notion d'adressage dans TCP/IP : (C1, N1), (C2, N1)

Les acquis d'apprentissage en termes de capacités, aptitudes et attitudes attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Programmer au moyen d'expressions plutôt que d'instructions : (C4, N2)

Spécifier des calculs récursivement plutôt qu'itérativement : (C4, N2)

Formaliser la spécification d'un calcul générique : (C4, N2)

Comparer différentes solutions selon le style et la complexité : (C5, N1)

décrire les modèles OSI/ISO et TCP/IP ainsi que le rôle et les services offerts par chaque couches : (C4, N1)

pratiquer la configuration d'interfaces réseaux sur machines Linux et mettre en place une topologie réseau simple sans routage (C4, N1)

analyser des causes simples de non fonctionnement des communications dans un réseau (C3, N1), (C5, N1)

comparer et choisir entre les différents éléments d'interconnexion d'un réseaux (Hub, Pont, Switch, Routeur, Passerelle applicative) (C4, N1)

Liste des enseignements

	Nature	CM	CI	TP	TI	ECTS
Programmation fonctionnelle	Module					
Programmation impérative 2 et développement logiciel	Module					
Atelier Algorithme et Programmation	Module					
Introduction aux réseaux	Module					



Infos pratiques

Contacts

Julien Allali

✉ Julien.Allali@bordeaux-inp.fr