

UE Programmation et projet logiciel



Niveau d'étude
Bac +3



ECTS
6 crédits



Crédits ECTS
Echange
6.0



Composante
UFR
Informatique,
mathématiques
et
mathématiques
appliquées
(IM2AG)



Période de
l'année
Printemps (janv.
à avril/mai)

Diplômes intégrant cet élément

- Licence Informatique

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Méthodes d'enseignement:** En présence
- › **Forme d'enseignement :** Cours magistral
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui
- › **Crédits ECTS Echange:** 6.0
- › **Code d'export Apogée:** GBIN6U03

Présentation

Description

Introduction à la programmation orientée objet, aux design patterns et à la programmation événementielle. Les thèmes abordés couvrent l'ensemble des méthodes permettant de développer une application graphique complète modularisée :

- programmation orientée objet en Java (encapsulation, héritage, polymorphisme)
- structuration et abstraction des modules développés grâce aux design patterns
- programmation événementielle découverte par le biais de la programmation graphique

Une part importante du travail consiste à la mise en oeuvre des notions abordées dans le cadre d'un projet logiciel en fin de semestre. Ce projet consiste à réaliser un jeu de type jeu de plateau avec une IHM validée et un joueur artificiel.

Heures d'enseignement

TP	TP	60h
TD	TD	13,5h
CM	CM	4,5h

Pré-requis recommandés

Langage de programmation impératif, de préférence C ou Java.

Période : Semestre 6

Compétences visées

- compréhension des concept de programmation orientée objet
- connaissance et utilisation des design patterns adaptés à un problème de design logiciel donné
- compréhension et utilisation d'une bibliothèque de programmation de type événementielle

Infos pratiques

Contacts

Responsable pédagogique

Guillaume Huard

✉ Guillaume.Huard@univ-grenoble-alpes.fr

Lieu(x) ville

› Grenoble

Campus

› Grenoble - Domaine universitaire