

Méthodologie de la POO



Niveau d'étude
BAC +3



Composante
UFR Sciences
et Techniques

En bref

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

- approfondissement des notions d'héritage et de liaison dynamique
- généricité, collections génériques
- introduction à la programmation événementielle d'interfaces graphiques et à l'architecture MVC
- exploration de la bibliothèque standard du langage choisi (par exemple pour Java : framework des collections, flux d'entrée/sortie, bibliothèque Swing, ...)

Objectifs

- approfondir les concepts de la programmation objet
- découvrir la programmation générique
- découvrir la programmation événementielle

Pré-requis obligatoires

- programmation récursive,
- hachage,
- structures de données linéaires et arborescentes,
- introduction à la programmation orientée objets

Contrôle des connaissances

Contrôle continu

Compétences visées

- savoir utiliser l'héritage pour sous-typier ou factoriser du code
- savoir développer une application graphique simple avec la programmation événementielle
- savoir appliquer l'architecture MVC lors du développement d'une telle application graphique
- savoir utiliser les principaux composants graphiques simple de la bibliothèque Java Swing

Infos pratiques

Lieu(x)

> Saint-Étienne-du-Rouvray