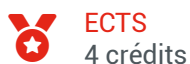


Informatique



Présentation

Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de :

1. Utiliser des paradigmes de la programmation objet pour la conception d'application.
2. Modéliser les besoins fonctionnels en objet pour réaliser des applications fiables, maintenables et réutilisables.
3. Concevoir des applications et des Interfaces Homme Machines en s'appuyant sur les préceptes du Génie Logiciel et de la programmation Orientée Objet
4. Analyser et mettre en oeuvre les informations pertinentes pour la réalisation des applications.
5. Faire des choix de conceptions adaptés aux besoins de l'entreprise et des nouvelles applications.

Pré-requis obligatoires

Algorithmique et programmation S3

Bibliographie

Programmer en Java, 9ème édition, Claude Delannoy

Kolski C. (Ed.) (2001). Analyse et conception de l'I.H.M., Interaction Homme-Machine pour les S.I. 1. Editions Hermès, Paris.

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Programmation orientée objet	UE				
Génie logiciel	UE				