

Multimédia 5A



Présentation

Description

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

- Maîtrise des pointeurs, définition et manipulation de structures dynamiques (listes, files et piles) ;
- Maîtriser la récursivité ;
- Savoir évaluer la complexité dans le meilleur et le pire des cas d'un algorithme ;
- Prendre conscience de phénomènes comme l'instabilité numérique ;
- Connaîtront les bases du langage java en appliquant les concepts vus en programmation Orientée Objets.

Pré-requis obligatoires

Algorithmique et programmation S3, POO S4

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Langage C niveau 2	UE				
Programmation OO / C++	UE				