Université Polytechnique HAUTS-DE-FRANCE

Multimédia 8A

ECTS
4 crédits

Composante
INSA Hauts-de-France

Présentation

Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de :
Mettre en oeuvre des méthodes de programmation efficaces et modernes pour réaliser un moteur 3D interactif. Ce module aborde les grands principes de l'architecture et du fonctionnement des moteurs 3D selon le point de vue du génie logiciel.
Approfondir des principes et méthodes liées à la conception et à l'évaluation de système interactif, particulièrement au niveau de l'analyse des tâches et des activités, de la modélisation cognitive de l'utilisateur, de la spécification, et des approches automatiques pour l'évaluation.
Le cours de Programmation des interfaces graphiques interactives vise à enseigner les bases techniques permettant de développer des programmes possédant une interface graphique moderne (GUI).

Pré-requis obligatoires

Multimédia 5 et 6
Bases en programmation à objets (C++)

Bibliographie

Jasmin Blanchette et Mark Sommerfeld, "Qt4 et C++, programmation d'interfaces GUI", Campus Press.

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Moteurs 3D : principes et applications	UE				
Programmation des Interfaces Graphiques Interactives I	UE				
Programmation Graphique I	UE				

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 10 octobre 2023