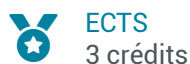


# Programmation et développement



## En bref

**Langue(s) d'enseignement:** Français

**Ouvert aux étudiants en échange:** Non

## Présentation

---

### Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de : (les objectifs de l'UE sont à décrire en termes de compétences)

- \* Connaître les phases de conception d'une application mobile
- \* Adapter l'architecture d'une application à un environnement mobile
- \* Maîtriser les principaux systèmes d'exploitation mobiles actuels
- \* Connaître les principaux patrons de conceptions mobiles
- \* Concevoir des structures de données avancées adaptées pour le développement d'applications
- \* Manipuler des systèmes formels
- \* Comprendre la logique propositionnelle et des prédicats du premier ordre
- \* Comprendre la programmation logique
- \* Connaître différents paradigmes de la programmation

### Pré-requis obligatoires

Algorithmique et structures de données

Développement mobile : Programmation Objet

---

### Bibliographie

- \* P. Delahaye "Outils logiques de l'Intelligence artificielle", Eyrolles, 1988

- \* Sterling & E. Shapiro "The Art of Prolog", Masson, 1990
- \* Ulf Nilsson and Jan Maluszynski, "Logic, Programming and Prolog" (2ed), Université de Linköpings, 2000

---

## Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Développement mobile	UE				
Programmation logique	UE				