

Ressource R2.01

Développement orienté objets

Informatique > Développement > Dev. objets

Descriptif détaillé

Objectif

L'objectif de cette ressource est d'initier au développement orienté objets. La réalisation d'un développement d'application et l'optimisation des applications informatiques passent par la compréhension des paradigmes objets.

Savoirs de référence étudiés

- Concepts fondamentaux du développement orienté objets
- Initiation à la conception orientée objet détaillée (par ex. : diagramme de classes, séquence...)
- Application orientée objets des algorithmes sur des structures de données (par ex. : collections...)

Prolongements suggérés

- Illustration de l'exécution d'un algorithme dans un schéma mémoire (pile et tas)
- Bases de la modélisation objet pour l'analyse (par ex. : diagramme des cas d'utilisation, diagramme d'activités...)

Développement orienté objets

Cursus

Heures totales (60h) S2 tous parcours
30h TD et 30h TP

programme national 20h TD et 21h TP

adaptation locale SAÉ 5h TD et 5h TP

adaptation locale non fléchée 5h TD et 4h TP

Exemples de contribution aux SAÉ

S2.01 Dév. d'application 2h TD et 2h TP

S2.02 Exploration algo. 3h TD et 3h TP

Coefficients de pondération

UE	Parcours	Coeff.
UE 2.1	<i>tous parcours</i>	21%
UE 2.2	<i>tous parcours</i>	15%

Compétence 2

Appréhender et construire des algorithmes

AC 1 Analyser un problème avec méthode (découpage en éléments algorithmiques simples, structure de données...)

Compétence 1

Développer des applications informatiques simples

AC 1 Implémenter des conceptions simples

AC 2 Élaborer des conceptions simples

AC 3 Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications