

Programmation objet et événementielle S3

Composante
Institut
universitaire
de technologie
d'Angoulême

Présentation

Conception et modélisation objets (classes, méthodes, héritage).

Description

Application à la réalisation d'animations et de programmes interactifs.

Introduire la conception objets et l'appliquer dans le domaine du multimédia.

Objectifs

Être capable de concevoir une application multimédia avec une approche objet.

Heures d'enseignement

Programmation objet et événementielle S3 - TP	TP	20h
Programmation objet et événementielle S3 - CM	CM	6h
Programmation objet et événementielle S3 - TD	TD	10h

Pré-requis nécessaires

M1203, M2203

Syllabus