

Projet de programmation

#	Niveau d'étude Bac +2	#	Composante Sciences Fondamentales et Appliquées	#	Volume horaire 25.0	#	Période de l'année Semestre 4
---	--------------------------	---	----------------------------------------------------------	---	------------------------	---	-------------------------------------

En bref

- # **Langue(s) d'enseignement:** Français
- # **Méthode d'enseignement:** En présence
- # **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Description

Programme résumé :

Aspects du langage C.

- * Mise en oeuvre avec pointeurs et tableaux
- * Retour sur l'algorithmique et les structures de contrôle par la pratique

Gestion de projet, et développement

- * Aspects méthodologiques de la programmation (modularité, masquage, etc.).
- * Découverte d'outils d'aide à la conception et à la programmation (IDE, profiler, debugger, versionnement, etc.).
- * Travail en groupe

Objectifs

- * Appliquer les notions de programmation vues en langage C, dans le cadre d'un projet encadré lors de séances de TP. Le sujet proposé concernera une application ludique autour de l'image ou d'un jeu par exemple.
- * Savoir utiliser les outils d'aide à la programmation et à la conception (environnement de développement, debugger code et mémoire, makefiles, versionnement, etc.).
- * Appliquer les méthodologies de développement modulaire et respecter des règles de développement imposées.

Heures d'enseignement

Projet de programmation - TD	TD	4h
Projet de programmation - TP	TP	21h

Pré-requis nécessaires

Pré-requis :

- * Algorithmique et programmation de base.
- * Programmation en C.

Compétences visées

- * Savoir utiliser les outils d'aide à la programmation et à la conception (environnement de développement, debugger code et mémoire, makefiles, versionnement, etc.).

- * Appliquer les méthodologies de développement modulaire et respecter des règles de développement imposées.

Infos pratiques

Lieu(x)

Poitiers-Campus