

Programmation objet et événementielle S3

Composante
Institut universitaire de technologie d'Angoulême

Présentation

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

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

Description

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

Programme détaillé