

Programmation orientée-objet et interactions homme-machine

Niveau d'étude
Bac +3

ECTS
9 crédits

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Présentation

Description

Concepts de la programmation orientée-objet. Notion d'objet et de classe.

Abstraction, polymorphisme, héritage simple.

Notions de design patterns.

Applications dans le domaine de la programmation des IHM.

Ergonomie. Interaction homme-machine.

Objectifs

Connaître et savoir mettre en œuvre les principes de la programmation orientée-objet.

Savoir concevoir une application orientée-objet à base de composants logiciels.

Conception et programmation d'une IHM ergonomique.

Heures d'enseignement

Programmation orientée-objet et interactions homme-machine - TD	TD	12h
Programmation orientée-objet et interactions homme-machine - TP	TP	28h
Programmation orientée-objet et interactions homme-machine - CM	CM	10h

Pré-requis nécessaires

Bases solides (niveau Bac+2 en informatique) en algorithmique et en programmation ;

connaissance des structures de données de base.