

R3.09 Programmation événementielle

Composante

Institut universitaire de technologie de Poitiers-Châtelleraut-Niort

Présentation

Description

Seront abordés :

- la notion de programmation synchrone vs asynchrone,
- les principes de la programmation réseau,
- la gestion des processus : Thread ...

Ces notions peuvent être approfondies à partir d'un ou plusieurs des exemples suivants :

- Interface homme machine : applications graphiques, web ou smartphone,
- Boucle d'événements,
- Socket, websocket,
- Timer,
- Programmation asynchrone.

Objectifs

L'étudiant sera capable d'utiliser les techniques de programmation en réaction à des événements abordés du point de vue interface homme machine, réseau et système.

Heures d'enseignement

CM	CM	2h
TD	TD	3h
TP	TP	6h