

UE Programmation orientée objet et interfaces homme-machine 2

Niveau d'étude
Bac +3

ECTS
6 crédits

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Période de l'année
Semestre 6

En bref

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

Présentation

Description

Programme résumé :

- Principes des Interaction Homme-Machine (IHM). Notions d'IHM
- Programmation événementielle
- Boîtes à outils et widgets (par exemple JavaFX)
- Présentation d'architectures logicielles dédiées (par exemple MVC)
- Threads

Objectifs

- Comprendre les bases de la programmation des interfaces homme-machine
- Acquérir des notions sur l'interaction homme-machine

Heures d'enseignement

CM	CM	12h
TP	TP	16h
P-Proj	Pédagogie par projet	22h

Pré-requis obligatoires

- Algorithmique de base
- Programmation orientée objet

Compétences visées

- Proposer une solution algorithmique adéquate à un problème donné
- Concevoir et développer un logiciel dans un contexte scientifique et technique maîtrisé.

Infos pratiques

Lieu(x)

Futuroscope