

UE Compléments de programmation

Niveau d'étude
Bac +1

ECTS
6 crédits

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Période de l'année
Semestre 2

En bref

- # **Langue(s) d'enseignement:** Français
- # **Méthode d'enseignement:** En présence
- # **Organisation de l'enseignement:** Formation initiale
- # **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Utilisation d'outils métiers pour assister le développeur dans sa tâche de production

Mise en œuvre via un projet "ludique" (jeu vidéo, manipulation d'images, etc.), abordé en petite équipe de développement :

- * Algorithmique élémentaire
- * Bonnes pratiques de développement informatique et outils associés, par exemple :
- * Environnement de développement
- * Outils de débogage
- * Logiciel de travail collaboratif et versionnement
- * Vérification du code par assertions et/ou tests
- * Documentation du code

Objectifs

Consolider les acquis en algorithmique-programmation

Aborder la méthodologie du développement logiciel, afin d'augmenter l'efficacité du développement

Heures d'enseignement

Compléments de programmation	CM	8h
Compléments de programmation	TD	20h
Compléments de programmation	Pédagogie par projet	22h

Pré-requis nécessaires

Pratique de l'algorithmique vue en Algorithmique et programmation 1

Compétences visées

- * Maîtriser l'environnement de travail et de développement
- * Choisir les structures de données linéaires adéquates pour un problème donné
- * Proposer un algorithme adapté à un problème donné

- * Valider le principe d'un algorithme par des éléments de preuve, ou son implémentation par du test
- * Développer un logiciel simple (codage, vérification et documentation) dans un contexte scientifique et technique maîtrisé

Infos pratiques

Lieu(x)

Poitiers-Campus