

Compléments de programmation

#	ECTS crédits	#	Composante Sciences Fondamentales et Appliquées	#	Volume horaire 50.0
---	-----------------	---	--	---	------------------------

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 :

- environnement de développement, par exemple Monodevelop, Visual Studio, etc. ;
- introduction au débogage ;
- vérification du code, par assertions et /ou tests ;
- initiation à l'utilisation d'un logiciel de versionnement.

Objectifs

Consolider les acquis en algorithmique-programmation.

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

Heures d'enseignement

Nouvelles heures d'enseignement	CM	6h
Nouvelles heures d'enseignement	TD	15h
Nouvelles heures d'enseignement	TP	14h
Nouvelles heures d'enseignement	Situation de simulation (en face-à-face pédagogique) - TD	7h
Nouvelles heures d'enseignement	Situation de simulation (en face-à-face pédagogique) - TP	8h

Liste des enseignements

Méthodologie du développement logiciel

Mise en situation - conception

Mise en situation - développement