

Fiche descriptive de module
Technologies objet
TOBJ
SI212

<i>Pér. 1^{er} semestre</i> -	<i>Pér. 2^{ème} semestre</i> -	<i>Pér. 3^{ème} semestre</i> 135	<i>Total périodes:</i> 135	<i>Filière(s) / année</i> SIG / 2
--	---	---	--------------------------------------	---

Numéro de version: 2.0
 Date entrée en vigueur : 27 août 2007
 Date de fin de validité :

<i>Prérequis</i>	Le module SI104 'Bases de programmation' (PROG) doit être acquis.
<i>Formes d'enseignement</i>	Théorique et pratique
<i>Objectifs de compétences</i>	Ce module permettra à l'étudiant de développer ces compétences : <ul style="list-style-type: none"> • connaître et mettre en œuvre un langage de modélisation objet, • comprendre et mettre les notions objets de base.
<i>Mode de contrôle des compétences</i>	Contrôle continu et tests de synthèse
<i>Conditions de réussite</i>	La moyenne arithmétique des notes finales des cours composant le module, calculée au dixième de point, doit être supérieure ou égale à 4.0. Les notes d'évaluation sont établies au ½ point. Les notes finales de chaque cours ne doivent pas être inférieures à 3.
<i>Remarques</i>	

<i>Cours ou partie de cours composant le module</i>	<i>Sigle</i>	<i>Titre</i>	<i>Total pér.</i>
	OBJ1i12	Modélisation et programmation objet - base	60
	OBJ2i12	Modélisation et programmation objet - avancé	75

Modélisation et programmation objet - base

OBJ1i12

<i>Pér. 1^{er} semestre</i> -	<i>Pér. 2^{ème} semestre</i> -	<i>Pér. 3^{ème} semestre</i> 60	<i>Total périodes:</i> 60	<i>Filière(s) / année</i> SIG / 2
				Numéro de version: 2.0 Date entrée en vigueur : 27 août 2007 Date de fin de validité :
<i>Module(s) intégrant ce cours</i>	<i>Numéro(s)</i> SI212	<i>Sigle(s)</i> TOBJ	<i>Titre(s)</i> Technologies objet	
<i>Formes d'enseignement</i>	Théorique et pratique			
<i>Objectifs de compétences</i>	Maîtriser les notions objets de base Utiliser et mettre en œuvre un langage de programmation objet Utiliser et mettre en œuvre un langage de modélisation objet			
<i>Contenus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Objets et classes • Définition des classes • Interactions entre objets • Collections • Packages standards et documentation • Automatisation des tests • Conception des classes • Modélisation, diagrammes de classes et d'interactions (UML) • Introduction au langage Java • Utilisation d'un environnement de développement (BlueJ) • Utilisation d'un environnement de modélisation (Rational) 			
<i>Mode de contrôle des compétences</i>	2 notes de contrôle continu et 1 test de synthèse établies au ½ point.			
<i>Mode de validation finale des compétences</i>	La note finale de cours est établie au dixième de point : <ul style="list-style-type: none"> • chaque note de contrôle continu compte pour 30%, • la note du test de synthèse compte pour 40%. 			
<i>Remarques</i>				

Modélisation et programmation objet - avancé

OBJ2i12

<i>Pér. 1^{er} semestre</i>	<i>Pér. 2^{ème} semestre</i>	<i>Pér. 3^{ème} semestre</i>	<i>Total périodes:</i>	<i>Filière(s) / année</i>
-	-	75	75	SIG / 2
				Numéro de version: 2.0 Date entrée en vigueur : 27 août 2007 Date de fin de validité :
<i>Module(s) intégrant ce cours</i>	<i>Numéro(s)</i>	<i>Sigle(s)</i>	<i>Titre(s)</i>	
	SI212	TOBJ	Technologies objet	
<i>Formes d'enseignement</i>	Théorique et pratique			
<i>Objectifs de compétences</i>	Appliquer et mettre en œuvre les notions objets avancées Utiliser un langage de programmation objet Maîtriser la programmation d'interfaces graphiques Compléter la connaissance de la modélisation objet			
<i>Contenus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Héritage • Polymorphisme • Abstraction • Interfaces graphiques (AWT et Swing) • Gestion des erreurs • Conception des applications • Entrées-sorties fichier • Modélisation des cas d'utilisation (UML) • Modélisation, diagrammes d'état et d'activité (UML) • Approfondissement du langage Java • Utilisation d'un environnement de développement (Eclipse) • Utilisation d'un environnement de modélisation (Rational) 			
<i>Mode de contrôle des compétences</i>	2 notes de contrôle continu et 1 test de synthèse établies au ½ point			
<i>Mode de validation finale des compétences</i>	La note finale de cours est établie au dixième de point : <ul style="list-style-type: none"> • chaque note de contrôle continu compte pour 30%, • la note du test de synthèse compte pour 40%. 			
<i>Remarques</i>				