
Génie Logiciel (Conception – Programmation – Projet)

ETCS : 10 ECTS

Nombre d'Heures : CM : 36h ; TD : 30h ; TP : 60h

- **Conception orientée objets**

CM : 6h ; TD : 30h

Coefficient : 3

Le but de cette matière est de sensibiliser les étudiants à l'ingénierie des systèmes d'information en leur donnant une vision complète de l'activité de conception au sens large (analyse, conception, spécification) dans le cycle de développement logiciel. Cette unité d'enseignement pourra être abordée par exemple à l'aide de la notation UML qui sera étudiée de façon approfondie en complément de la matière du semestre 5. L'ensemble de la notation pourra ainsi être utilisé pour mettre en pratique les différentes activités qui constituent l'étape de conception du processus de développement. Cette matière fera l'objet d'un projet.

- **Programmation orientée objets**

CM : 18h ; TP : 18h

Coefficient : 3

Cette matière est la suite de son équivalent du semestre précédent. Selon l'avancée de cette dernière, le programme de la présente matière peut être plus ou moins adapté. Classes abstraites, Interfaces. Génération de la documentation (JavaDoc en Java). Exceptions. Interfaces graphiques. Formats de distribution du code (fichiers jar en Java). Collections. Généricité. Entrées-sorties. Threads.

- **Projet de développement**

CM : 12h ; TP : 42h

Coefficient : 4

Cette matière essentielle permet d'appliquer sur un cas réel les connaissances acquises, fondamentales pour la formation, dans les UE de Génie logiciel et d'Informatique des deux semestres.