

**« Programmation Orientée Objet »
L3 – UEF – S5**

ECTS : 4

Nombre d'Heures : CM/TD/TP : 20h / - / 20h

Equipe pédagogique :
Richard Grin, Frédéric Mallet

Objectif :
Approfondissement des mécanismes de programmation orientée objet. Initiation au langage Java.

Prérequis :
Algorithmique-Programmation Objet X (L2)

Programme :

- Rappels sur la programmation orientée objets
Objets et classes
- Syntaxe du langage
- Environnement de développement
Déployer du code Java
Documentation
- Mécanismes de réutilisation
Héritage et composition
Polymorphisme et liaison dynamique
Interfaces et classes abstraites
- Manipuler l'API existante
Collections, Itérateurs, Comparable
- Mécanismes avancés
Généricité

Supports TICE/ENT :

- Site web avec les supports de cours et de TP
- En ligne sur J@lon

Compétences : (I = initiation, U = utilisation, M = maîtrise)

- scientifiques

Faire preuve de capacité d'abstraction (U)

Appliquer des patrons de conception élémentaires (I)

Conception d'une solution objet (I)

Langage Java (U)

-transversales

Réutilisation de ressources disponibles (U)

Modalités de contrôle des connaissances :

- 1 projet
- 2 TP notés (2 * 1.5 h)
- 1 Contrôle Terminal (2 h)