

7.0 crédits	0 h + 60.0 h	1q
-------------	--------------	----

Enseignants:	Avoine Gildas ;
Langue d'enseignement:	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables :	p { margin-bottom: 0.08in; } suivre en parallèle le cours d'introduction à la programmation SIN1101. p { margin-bottom: 0.08in; }
Thèmes abordés :	p { margin-bottom: 0.08in; } Méthodes d'analyse d'un problème, de programmation, d'organisation et de communication. Programmation en Java.
Acquis d'apprentissage	p { margin-bottom: 0.08in; } Les étudiants ayant suivi avec succès ce cours seront capables de : -- analyser une situation-problème concrète nécessitant le développement d'une application informatique et percevoir le rôle que cette application devra jouer ; -- concevoir l'application informatique correspondant aux besoins identifiés en faisant un usage de la programmation orienté objet et justifier les choix de conception ; -- implémenter une application informatique en utilisant à bon escient les éléments du langage Java ; -- réaliser une application d'ampleur réduite, mais correcte, modulaire, lisible, et bien documentée ; -- mettre en oeuvre des tests unitaires pour valider l'exactitude d'un programme ; -- utiliser un environnement de programmation comme Eclipse comportant des outils de programmation intégrés comme un éditeur intelligent, compilateur, debugger, et des outils de maniement de fichiers, de tests, de documentation. Les étudiants auront développé des compétences méthodologiques et opérationnelles. En particulier, ils auront développé leur capacité à : -- Contribuer au fonctionnement de groupe dans le cadre de dispositifs d'apprentissage actifs coopératifs de type projet, expliciter les enjeux (avantages, inconvénients) du travail de groupe et donner quelques pistes opérationnelles pour favoriser un travail de groupe efficace ; -- Mener une démarche de développement d'une application informatique -- Comprendre une situation-problème décrite via des documents écrits, une présentation orale et en extraire ce qui en fait l'essence et le reformuler afin de définir le résultat attendu ; -- Établir le cahier des charges et une feuille de route pour le projet; -- Décomposer le problème initial en sous-problèmes qui peuvent être facilement résolus à l'aide d'un outil informatique ; -- Schématiser l'architecture de l'application pour en donner une description de haut niveau permettant à tout informaticien d'en percevoir rapidement la structure ; -- Documenter l'application pour qu'elle puisse facilement être adaptée par la suite par un autre informaticien ; -- concevoir, réaliser des tests permettant de valider l'application développée ; -- Communiquer de manière efficace : -- Rédiger un document technique décrivant l'application développée, les destinataires de ce document étant des informaticiens n'ayant pas participé à son développement mais qui doivent d'adapter ; --

	<p>Rédiger un rapport de projet cohérent et structuré afin de convaincre de la réussite du projet ; -- Présenter avec un support multimédia la solution développée de manière à le convaincre de la réussite du projet.</p> <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>
Contenu :	Le cours est constitué de problèmes à résoudre par des moyens informatiques. La résolution de chaque problème couvrira une période de 2 à 3 semaines.
Cycle et année d'étude: :	> Bachelier en sciences informatiques
Faculté ou entité en charge:	INFO