

6 crédits	30.0 h + 45.0 h	Q1
-----------	-----------------	----

Enseignants	Bruno Giacomo ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables	Aucun
Thèmes abordés	Informatique : ordinateurs, communication de données et programmation. Méthodes numériques de base et leurs applications.
Acquis d'apprentissage	<p><b>a. Contribution de l'activité au référentiel AA du programme</b>                      AA1 : 1.1, 1.5, 1.7                      AA2 : 2.3, 2.4                      AA3 : 3.2</p> <p><b>b. Formulation spécifique pour cette activité des AA du programme</b>                      A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant.e sera capable de :</p> <p>1. utiliser un ordinateur et les réseaux de communication de données avec une pleine compréhension du fonctionnement de ces outils ;</p> <p>2. maîtriser un langage de programmation orienté vers les objets pour développer des solutions informatiques à des demandes de natures variées ;</p> <p>3. appliquer les méthodes numériques les plus courantes pour effectuer des calculs ;</p> <p>4. analyser un problème scientifique complexe et imaginer une solution à l'aide de méthodes numériques et de la programmation sur ordinateur ;</p> <p>5. synthétiser sa démarche et ses résultats dans le cadre du point précédent dans un rapport écrit.</p> <p>-----                      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) ».</p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	Examen écrit comportant, d'une part, des réponses à des questions ouvertes sur le contenu de l'unité d'enseignement et, de l'autre, la résolution de problèmes avec des logiciels écrits par les étudiant.e.s et exécutés sur les ordinateurs des salles didactiques d'informatique. Rapports de laboratoire.
Méthodes d'enseignement	Explications approfondies pendant les cours magistraux du contenu de l'unité d'enseignement. Exercices de programmation en laboratoire d'informatique utilisant les méthodes numériques les plus courantes. Application à des systèmes et problèmes physiques.
Contenu	Historique de l'informatique. Architecture et fonctionnement des ordinateurs. Communication sur réseaux. Un langage de programmation orienté vers les objets. Techniques de diagonalisation de matrices pour résolution de systèmes d'équations. Méthodes d'interpolation/ajustement/extrapolation. Méthodes d'intégration numérique. Méthode de Monte-Carlo et ses applications. Application en laboratoire d'informatique des méthodes ci-dessus à des systèmes/problèmes physiques. Projets personnels ou en petits groupes à réaliser.
Ressources en ligne	<a href="http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/">http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/</a>

Bibliographie	<p><a href="http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/">http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/</a> W. Stallings, 'Computer Organization and Architecture', ed. Pearson. W. Stallings, 'Data and Computer Communications', ed. Pearson. A. L. Garcia, 'Numerical methods for Physics', ed. Prentice Hall. W. H. Press and others, 'Numerical Recipes', ed. Cambridge University Press. Diapositives et syllabus mis à disposition sur le site moodle du cours.</p>
Faculté ou entité en charge:	PHYS

<b>Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)</b>				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier en sciences physiques	PHYS1BA	6		