

Faculté de sciences appliquées



SINF1161 Introduction à l'algorithmique et programmation, Partie 2

[30h+30h exercices] 6 crédits

Cette activité se déroule pendant le 2ème semestre

Enseignant(s): Baudouin Le Charlier
Langue d'enseignement : français
Niveau : Premier cycle

Objectifs (en termes de compétences)

Le but du cours est de faire prendre conscience aux étudiants, d'une part, que la programmation (et donc l'informatique) repose sur quelques concepts très simples et pratiquement immuables depuis la conception des ordinateurs par Von Neumann et, d'autre part, que c'est une activité basée essentiellement sur le raisonnement et la précision. Ce point de vue est totalement différent de la vue donnée par la presse et intégrée par l'homme de la rue selon laquelle l'informatique est un ensemble de techniques toujours changeantes et en perpétuelle révolution.

Il est très loin d'être évident que ces objectifs puissent être atteints étant donnée la vue de l'informatique " gadget " que possèdent les étudiants lors de leur arrivée à l'université. C'est pourquoi la meilleure façon d'organiser le cours est un problème ouvert : on cherche chaque année de meilleures approches pour motiver les étudiants sans abdiquer toute exigence de rigueur et de précision.

Objet de l'activité (principaux thèmes à aborder)

Le cours comporte deux grandes parties qui sont chacune accompagnées d'exercices servant à assimiler les concepts et de travaux pratiques réalisés par groupes de deux étudiants servant à les mettre en pratique.

La première partie explique les principes généraux de la structure des langages de programmation de haut niveau, illustrés au travers du langage Java. Le lien avec la structure sous-jacente des ordinateurs est explicité.

La seconde partie est une première introduction aux principes de la programmation orientée objet incluant la structuration en classes et l'écriture d'interfaces graphiques

Résumé : Contenu et Méthodes

- Langages de programmation : types de données primitifs, priorité des opérateurs, surcharge des noms;
- Programmation orientée objet : classes définies par l'utilisateur, classes graphiques, programmation d'un interface graphique simple.

Autres informations (Pré-requis, Evaluation, Support, ...)

- Pré-requis : SIN1160

Autres crédits de l'activité dans les programmes

SINF11BA Première année d'études de bachelier en sciences informatiques (6 crédits)

Obligatoire