

Objectifs de l'UE

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de : (les objectifs de l'UE sont à décrire en termes de compétences)

- Développer un site WEB dynamique de niveau simple
- Appréhender les aspects mathématiques, physiques, physiologiques et informatiques de la production d'images numériques.
- Modéliser et visualiser des objets et des scènes 2D et 3D statiques.

Description des ECUE**Infographie 1**

- Histoire et vue générale
- Outils, standards et contraintes technologiques
- Algorithmes graphiques élémentaires
- Transformations géométriques
- Courbes et surfaces

Technologies du Web 1

Ce module présente les aspects architecturaux ainsi que les techniques et notions de communication utilisées dans internet. Les activités pédagogiques du module traitent en particulier les notions des sockets, RPC, les objets distribués avec une mise en pratique avec le langage JAVA, ainsi que les technologies JEE et la sécurité des applications Web.

Pré-requis

Algorithmique et programmation (niveau 1er cycle), connaissance d'un langage de programmation orienté objet, bases de données, Réseaux, Génie Logiciel, Mathématiques (analyse, algèbre, géométrie).

Bibliographie

Computer Graphics: Principles and Practice, John F. Hughes Andries Van Dam et al. Addison-Wesley (July 20, 2013)

www.w3.org

Le développement d'applications web avec JEE 6 [2ième édition], Thierry Groussard (Mars 2011)

Conception d'applications en Java-JEE : principes, patterns et architectures [2ième édition], Jacques Lonchamp (janvier 2019)