

Programmation OO/C++

Semestre 5

Responsable : Philippe Thomin

Objectifs de l'ECUE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés

A l'issue de cette UE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :

BC 4.1 Concevoir et développer des programmes, des plug-ins, des scripts pour implémenter les traitements et automatiser les workflows audiovisuels

Plus précisément, il sera capable de :

Décrire Les concepts et bases de la programmation orientée objet

Utiliser un outil de développement de programmation orientée objet

Gérer les processus, la communication réseau

Description de l'ECUE

- Rappel notions de base du développement Objet,
- Développement Objet avancé, héritage,
- Interfaces, accès aux données/binding objet (fichiers, BDD), manipulation d'objets (listes etc.),
- Généricité,
- Outils pour le développement objet (compilation, déploiement, scripting), ingénierie, debugge
- Gestion de processus, communication réseau

Prérequis

Algorithmique et programmation S3, POO S4

Références