

Programmation orientée objet

Domaine	Ingénierie et Architecture
Filière	Informatique et systèmes de communication
Orientation	Réseaux et systèmes (ISCR)
Mode de formation	Plein temps

Informations générales

Nom	: Programmation orientée objet
Identifiant	: POO
Années académiques	: 2021-2022, 2022-2023
Responsable	: Pier Donini
Charge de travail	: 150 heures d'études
Périodes encadrées	: 96 (= 72 heures)

Semestre	E1	S1	S2	E2	S3	S4	E3	S5	S6
Cours					48				
Laboratoire					48				

Connaissances préalables recommandées

L'étudiant-e doit connaître et savoir utiliser les notions suivantes :

- programmation procédurale ;
- type de données abstrait ;
- algorithmes et structures de données.

Les unités d'enseignement PRG1 et ASD permettent d'acquérir ces connaissances.

Objectifs

A l'issue de cette unité d'enseignement, l'étudiant-e sera capable de :

- modéliser la structure d'un programme au moyen d'un diagramme de classes (UML) au niveau de la conception et de la documentation ;
- expliquer les concepts POO (programmation orientée objet) suivants : objet, classe, attribut, méthode, encapsulation, constructeur, interface, classe et méthode abstraite, propriété statique, héritage, polymorphisme, redéfinition et liaison dynamique, copie superficielle/profonde, exceptions et généricité ;
- utiliser les concepts POO du langage Java et énoncer le vocabulaire associé à la spécificité de ce langage ;
- expliquer et utiliser les spécificités du langage Java : gestion des références et ramasse-miettes, paquetage, types énumérés, égalité d'objets, copie d'objets, classe interne et mise en œuvre de la gestion des événements ;
- utiliser une conception orientée objet dans un contexte de programmation événementielle ;
- utiliser les modèles de conception réutilisables MVC et Observateur.

A l'issue des travaux pratiques en laboratoire, l'étudiant-e sera en outre capable de :

- maîtriser la syntaxe et les concepts liés à la POO en Java ;
- concevoir un diagramme de classes pour modéliser un cas concret et en réaliser l'implémentation ;
- concevoir et réaliser une application mettant en œuvre le modèle MVC ou Observateur ;

- concevoir et réaliser une application faisant appel à la programmation événementielle.

Contenu et formes d'enseignement

Répartition des périodes indiquée à titre informatif.

Cours: 48 périodes

- Introduction aux concepts de la programmation orientée objet 2
- Introduction à UML et étude des diagrammes de classes 4
- Etude, au travers du langage Java, des concepts : objet et référence, classe, encapsulation, constructeur, héritage, polymorphisme et liaison dynamique, propriété statique, ramasse-miettes, classe et méthode abstraites, interface, type énuméré, égalité d'objets, copie d'objet, classe interne et événements, exceptions et généricité 36
- Etude des modèles de conception réutilisables MVC et Observateur 2
- Travaux écrits 4

Laboratoire: 48 périodes

- Conception de diagrammes de classes UML pour modéliser un problème 6
- Prise en main de la syntaxe et des concepts de base du langage Java 6
- Implémentation en Java d'un diagramme de classe UML 4
- Mise en oeuvre des concepts d'encapsulation, de polymorphisme et de liaison dynamique en Java 8
- Conception UML et implémentation en Java de collections (liste, pile...) et de leurs itérateurs associés 8
- Conception UML et implémentation en Java d'une application complexe mettant en oeuvre le modèle MVC ou Observateur 12
- Conception et implémentation en Java d'une application graphique mettant en oeuvre la programmation événementielle 4

Bibliographie

Aucune information

Contrôle de connaissances

Cours : l'acquisition des matières de cet enseignement sera contrôlée au fur et à mesure par des tests et des travaux personnels tout au long de son déroulement. Il y aura au moins 2 tests d'une durée totale d'au moins 3 périodes.

Laboratoire : ils seront évalués sur la base des rapports de manipulation, à 3 reprises au minimum.

Examen : L'atteinte de l'ensemble des objectifs de formation sera vérifiée lors d'un contrôle final commun écrit d'une durée de 90 minutes.

Matériel autorisé :

- Information communiquée directement par l'enseignant.

Calcul de la note finale

Note finale = moyenne cours x 0.3 + moyenne laboratoire x 0.2 + moyenne examen x 0.5