

# Programmation orientée objet et interfaces homme-machine 2

Niveau d'étude  
**Bac +3**

ECTS  
**6 crédits**

Composante  
**Sciences Fondamentales  
et Appliquées**

Période de l'année  
**Semestre 6**

## En bref

- # **Langue(s) d'enseignement:** Français
- # **Méthode d'enseignement:** En présence
- # **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

## Présentation

## Description

### Programme résumé :

- \* Principes des Interaction Homme-Machine (IHM). Notions d'IHM
- \* Programmation événementielle
- \* Boîtes à outils et widgets (par exemple JavaFX)
- \* Présentation d'architectures logicielles dédiées (par exemple MVC)
- \* Threads

## Objectifs

- \* Comprendre les bases de la programmation des interfaces homme-machine

- \* Acquérir des notions sur l'interaction homme-machine

## Heures d'enseignement

|   |                      |     |
|---|----------------------|-----|
| Programmation des interfaces homme-machine - CM                     | CM                   | 12h |
| Programmation des interfaces homme-machine - TP                     | TP                   | 16h |
| Programmation orientée objet et interfaces homme-machine 2 - P-Proj | Pédagogie par projet | 22h |

## Pré-requis nécessaires

- \* Algorithmique de base
- \* Programmation orientée objet

## Compétences visées

- \* Maîtriser l'environnement de travail et de développement
- \* Choisir les structures de données adéquates pour un problème donné
- \* Proposer un algorithme adapté à un problème donné
- \* Développer dans différents paradigmes de programmation (objet, fonctionnel, impératif, événementiel...)

- \* Développer un logiciel (codage, vérification et documentation) dans un contexte scientifique et technique maîtrisé
- \* Utiliser des techniques de compilation séparée ou des bibliothèques pour augmenter la réutilisabilité du développement

---

## Infos pratiques

### Lieu(x)

# Futuroscope