

# INF351 Programmation en Langage C++

---

**Auteur(e) :**

A. F.

**Établissement :** Centre Informatique et de Calcul

**Date de création :** 15/06/2021

**Domaine(s) :**

Sciences et Technologies

**Public :**

Apprenants désireux d'approfondir leurs connaissances en programmation.

## Prérequis

Programmation en langage C

## Objectif(s)

Apprendre et pratiquer la programmation orientée objet (POO) en s'appuyant sur le langage C++.

## Séance n°1 : Les généralités en C++

### Objectifs

Découvrir les généralités de la programmation en C++



#### Activités de l'apprenant

##### Consigne(s) apprenant

- Lire le support de cours de la page 1 à la page 47 ;
- Faire des recherches complémentaires.

## Séance n° 2 : Les tableaux

### Objectifs

Approfondir et découvrir les spécificités des tableaux en C++



#### Activités de l'apprenant

##### Consigne(s) apprenant

- Lire le support de cours de la page 114 à la page 129 ;
- Faire des recherches complémentaires.



## Séance n° 6 : Le type enregistrement (struct)

### Objectifs

Approfondir et découvrir les spécificités du type enregistrement en C++



#### Activités de l'apprenant

##### Consigne(s) apprenant

- Lire le support spécifique
- Pratiquer et posséder l'utilisation du type struct en C++

## Séance n° 7 : L'HÉRITAGE ET LE POLYMORPHISME

### Objectifs

Appréhender et savoir pratiquer l'héritage et le polymorphisme



#### Activités de l'apprenant

##### Consigne(s) apprenant

- Considérer prioritairement les supports de cours donnés par l'enseignant ;
- Approfondir les explications précédentes de l'enseignant ;
- Lire le support principal de cours de la page 241 à la page 287 ;
- Lire et faire des recherches complémentaires pour être capable de défendre l'héritage et le polymorphisme ;
- Pratiquer et posséder l'utilisation de l'héritage et le polymorphisme en C++.

## Séance n° 8 : LES GÉNÉRALITÉS DU GUI

### Objectifs

Savoir programmer des éléments graphiques (widgets)



#### Activités de l'apprenant

##### Consigne(s) apprenant

- Considérer prioritairement les supports de cours donnés par l'enseignant ;
- Approfondir les explications précédentes de l'enseignant ;
- Lire le support principal de cours de la page 288 à la page 332 ;
- Lire et faire des recherches complémentaires pour être capable de défendre la programmation graphique ;
- Pratiquer et posséder l'utilisation de l'héritage et le polymorphisme en C++.

