1. Sturctures de données
   * Structure de données et implémentation
   * Vocabulaires de la programmation objet : classes, attributs, méthodes, objets.
   * Listes, piles, files : structures linéaires. Dictionnaires, index et clé.
   * Arbres : structures hiérarchiques, Arbres binaires :nœuds, racines, feuilles, sous-arbres gauches, sous-arbres droits
2. Bases de données
   * Modèle relationnel : relation, attribut, domaine, clef primaire, clef étrangère, schéma relationnel.
   * Base de données relationnelle.
   * Langage SQL : requêtes d’interrogation et de mise à jour d’une base de données.
3. Architectures matérielles, systèmes d’exploitation et réseaux.
   * Composants intégrés d’un système sur puce.
   * Gestion des processus et des ressources par un système d’exploitation
   * Protocole de rouages (les liens avec les graphes ne sont plus dans le programme limitatif).
4. Langage et programmation #
   * Récursivité
   * Modularité
   * Mise au point des programmes, Gestion des bugs.
5. Algorithmique :
   * Algorithmes sur les arbres binaires de recherche.
   * Méthode, diviser pour reigner.