

UNIVERSITE DE CORSE
2023-2024

Licence SPI 2ème année
Parcours informatique

UE Programmation Orientée Objet

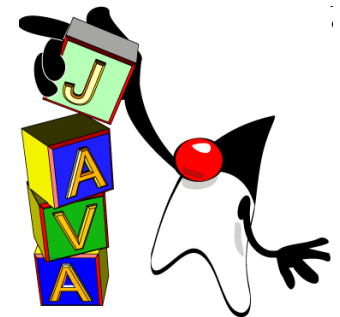


Evelyne VITTORI

vittori_e@univ-corse.fr

Paul PINA-GHERARDI

PINA-GHERARDI_p@univ-corse.fr



Programmation Orientée objet

OBJECTIFS de l'UE

Acquis théoriques

- Concepts fondamentaux du paradigme
Orienté Objets
- Introduction à la POO (langage JAVA)
- Introduction aux diagrammes de classe UML



Savoir-faire

- Acquisition d'un mode de réflexion Orienté Objets
- Mise en œuvre des concepts objets en
Programmation JAVA

Pourquoi connaître les principes de la POO?

- Pour écrire des programmes
 - Créer ses propres classes
- Pour utiliser des bibliothèques
 - Manipuler des outils (classes) existantes
- Parce que **les objets sont partout** et que vous aurez certainement à les utiliser dans votre vie professionnelle!
 - Même dans Matlab!



Organisation de l'UE



- Cours, TD : 45 heures (séances de 3h ou 4,5h)

Jeudi après-midi

Evelyne Vittori – Paul Pina

- TP : 12h = 4 séances de 3 heures

(Présence obligatoire)

Mise en œuvre des concepts objets à travers une initiation au langage JAVA et à l'environnement ECLIPSE

Paul Pina

Evaluation de l'UE

NTP = Note de TP

- Certains TP à rendre
- Assiduité, régularité du travail en séance

3 contrôles continus

- CC1 et CC2 : 1h30
- CC3 : 2 h

$$\text{NCC} = (\text{CC1} + \text{CC2} + 2 * \text{CC3}) / 4$$



$$\text{Note UE} = (\text{NCC} * 2/3) + (\text{NTP} * 1/3)$$

Programmation Orientée objet

Plan du Cours

CH1 – PARADIGME ORIENTE OBJET

CH2 – OBJETS et CLASSES

CH3 – COMMUNICATION ENTRE OBJETS

CH4 – HERITAGE et POLYMORPHISME



Travaux pratiques



- TPCours- Exercices d'application directe du cours (énoncés dans les diapos)
- TP1 – Premières classes en Java
- TP2 – Définition d'applications simples
- TP3, 4 et 5 - Communication entre classes
 - Programmes impliquant plusieurs classes
 - Associations mono puis multivaluées
- TP6 – Hierarchie de classes
- TP7- Mini Projet

+ Travaux
dirigés

