

UA3: Environnement technologique d'une solution applicative d'un projet

### UA3-11 - C++ - 2ème année

# Objectifs:

- L'objectif du cours est de familiariser l'alternant avec les concepts universels de programmation informatique, de présenter la syntaxe, la sémantique et les types de données de base du langage C++, de découvrir les principes du modèle orienté objet et de sa mise en œuvre dans le langage C++, et de démontrer les moyens de résoudre les problèmes de mise en œuvre typiques à l'aide des bibliothèques linguistiques standard de C++. Les thématiques abordées sont :
- Découvrir ce qu'est la compilation et le développement de logiciels
- Etudier les types de données scalaires de base, les opérateurs, le contrôle des flux, l'entrée/sortie en continu, les conversions
- Déclarer, définir et invoquer des fonctions, surcharger de fonctions
- Étudier la gestion dynamique de la mémoire et les les agrégats de données
- Étudier le traitement des « Strings », le traitement des espaces de nom
- Découvrir l'approche orientée objet et son vocabulaire
- Découvrir la POO avec les classes et les objets, la hiérarchie des classes et l'héritage
- Découvrir la mise en œuvre des relations entre les objets : association, composition

## Prérequis nécessaires :

• Connaître les principe de base de l'algorithmique, a savoir la notion de variable, de constante, de type de données et les structures algorithmiques simples : condition, itérations

#### Mode d'évalutation :

- Contrôle continu : Evaluation en mode projet de groupe ou individuel sur les TPs donnés tout au long de la semaine et/ou validation des acquis par QCM et questions ouvertes
- Etude de cas pratique le dernier jour en groupe ou individuel reprenant tous les modules du cours

## Ressources pédagogiques :

- Matériels : Station de travail avec accès Internet
- Un IDE (chaîne de développement complète) adapté au développement en C++ : Sous Windows : Visual Studio 2022 (Community édition ou plus), Code Block et XCode en environnement Apple

# Contenu du cours & Travaux Pratiques :

# Semaine 1:

	Cours	TP/TD
Lundi	Chapitre 1 : Modes de création d'un exécutable : Interprétation et Compilation (native, intermédiaire, JIT, croisée)	TP 01: Manipulation des variables  TP 02: Mise en œuvre des structures algorithmiques
	Chapitre 2 : Notions de variables : Typage - Conversion de type - Opérations     Entrées/Sorties	
	Chapitre 3 : Structure algorithmiques de base : Conditions - Itérations (for, while, do)	
	Chapitre 4 : Notions de pointeur : Structure d'un programme en mémoire (stack/heap) - Allocation dynamique de mémoire	
Mardi	Chapitre 5 : Notions de fonctions : Procédure/fonction - Passage de paramètres (par copie, référence, adresse) - Surcharge d'une fonction	TP 03 : Déclaration, définition et utilisation de fonctions et de structures algorithmiques  TR 04 : Utilisation des tables une la complete de la complete
	Chapitre 6 : Les tableaux en C++     : Statiques - Dynamiques - Passés en paramètre	<ul> <li>TP 04 : Utilisation des tableaux</li> <li>TP 05 : Utilisation des chaînes de caractères</li> </ul>
	• Chapitre 7 : Les chaînes de caractères : Version C - Le type String	
Mercredi	Chapitre 8 : Programmation Orientée Objet, première classe : Attributs, méthodes - Constructeur et destructeur - Encapsulation	TP 06 : Premières notions objets : prototype d'une classe - implémentation d'une classe - instanciation automatique et dynamique d'objets de cette classe
	Chapitre 9 : Programmation orientée objet : les relations entre objets - Association - Composition	• TP 07 : Mise en œuvres des relations entre les classes
Jeudi	Chapitre 10 : Programmation orientée objet : Les relations entre objets - Héritage	TP 08 : Etude de cas
	• Chapitre 11 : Etude de cas	TP 09 : mise en œuvres des relations entre les classes
		Validation des acquis
Vendredi		