

Langages et programmation

Connaissances	Compétences
Constructions élémentaires	Mettre en évidence un corpus de constructions élémentaires.
Diversité et unité des langages de programmation	Repérer, dans un nouveau langage de programmation, les traits communs et les traits particuliers à ce langage.
Spécification	Prototyper une fonction. Décrire les préconditions sur les arguments. Décrire des postconditions sur les résultats.
Mise au point de programmes	Utiliser des jeux de tests.
Utilisation de bibliothèques	Utiliser la documentation d'une bibliothèque.