

Intitulé de l'AA:	Techniques de programmation 2
Référence de l'UE :	Bases informatiques 2
Section :	Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 2 / groupe Construction

Titulaire(s)	Langue d'enseignement	Période de l'enseignement
QUEVY Thierry	Français	Quadrimestre 1

théorie	Exercices / Laboratoires	Travaux	Séminaires	AIP	Remédiation	Total
0h	15h	0h	0h	0h	0h	15h

Acquis d'apprentissage de l'AA:

- L'élève sera capable de réaliser un programme en utilisant la partie procédurale du C++ comme des boucles, des conditions, des tableaux, des fonctions, des pointeurs, des références, des structures, des fichiers et la récursivité

Contenu de l'AA:

Laboratoires :

- Introductions théoriques suivies d'exercices de « drill »
- C++

Méthode(s) d'enseignement

- Approche par projets
- Approche interactive
- Approche par situation problème
- Approche avec TIC
- Utilisation de logiciels

Supports principaux

Types de supports

- Copies de présentations
- Protocoles de laboratoires

Références

- Fichiers powerpoint : Techniques Informatiques BA2, S.CREMER

Autres références conseillée(s)

- Borland C++ 5, collection : Le Programmeur, auteur : Jérôme Vollet, éditeurs : Borland Press, S&SM.
- Cours de C++ de Christian Casteyde (2008) : <http://casteyde.christian.free.fr>
- <http://www.siteduzero.com/>

Évaluations et pondérations			
Type	Évaluation	Pondération	
UE	Note globale à l'UE	voir fiche UE	

Année académique : **2017 - 2018**
Auteur : **Samuel CREMER**