

Intitulé de l'UE	Programmation - Concepts fondamentaux
Section(s)	- (8 ECTS) Bachelier en Informatique et Systèmes orientation Réseaux et Télécommunications / Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Antoine MALAISE	70	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Bases de programmation - théorie	25h	Antoine MALAISE
Bases de Programmation - travaux pratiques	45h	Johan DEPRETER Erwin DESMET Fabrice SCOPEL

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Bases de programmation - théorie : 25h de théorie
Bases de Programmation - travaux pratiques : 45h d'exercices/laboratoires

Langue d'enseignement
Bases de programmation - théorie : Français
Bases de Programmation - travaux pratiques : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • Collaborer à l'analyse et à la mise en œuvre d'un système informatique <ul style="list-style-type: none"> ◦ Assurer la maintenance, le suivi et l'adaptation des choix technologiques qui ont été implémentés

Acquis d'apprentissage spécifiques

Acquis AA:[T-PINI-104] Bases de programmation - théorie

- Acquérir les bases nécessaires à la conception de programmes
- Appliquer les méthodologies de programmation

[T-PINI-105] Bases de Programmation - travaux pratiques

- Elaborer un cheminement logique en vue de résoudre un problème en utilisant des structures spécifiques
- Transcrire ces cheminements logiques en un code informatique basé sur un langage ciblé (langage Python)

Contenu de l'AA Bases de programmation - théorie

- Types de données (simples et structurées)
- Notion de variable et d'affectation.
- Instructions d'entrée et de sortie.
- Structures de contrôle
- Notions de pointeurs
- Tableaux
- Etude des chaînes de caractères
- Fonctions et procédures.

Contenu de l'AA Bases de Programmation - travaux pratiques

Apprentissage d'un langage de programmation structuré (langage Python) :

- Notions de « code source », « compilation », « exécution »,...
- Etude des composants fondamentaux d'un programme (entête, variables, constantes, instructions...)
- Présentation et familiarisation à un environnement de développement
- Etude et mise en pratique des structures élémentaires en programmation (décision, répétition,...)
- Etude et mise en pratique des notions de « Fonction »
- Etude et mise en pratique des tableaux et structures
- Etude et mise en pratique de la gestion de fichiers
- Utilisation des notions ci-dessus dans le cadre de l'élaboration de petites applications console
- ...

Méthodes d'enseignement

Bases de programmation - théorie : cours magistral, approche interactive, approche par situation problème

Bases de Programmation - travaux pratiques : travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Bases de programmation - théorie : syllabus

Bases de Programmation - travaux pratiques : notes d'exercices, protocoles de laboratoires

Ressources bibliographiques de l'AA Bases de programmation - théorie

- <https://courspython.com/bases-python.html>
- Python 3 Les fondamentaux du langage (3e édition) ENI
- UE : Programmation – Concepts fondamentaux syllabus

Ressources bibliographiques de l'AA Bases de Programmation - travaux pratiques

- <https://courspython.com/bases-python.html>
- Python 3 Les fondamentaux du langage (3e édition) ENI
- UE : Programmation – Concepts fondamentaux syllabus

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français, Anglais
Méthode d'évaluation	Examen pratique 70% Examen écrit 30% (QCM en ligne)

Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE

Bases de programmation - théorie : **non**
Bases de Programmation - travaux pratiques : **non**

Année académique : **2021 - 2022**