

USRS2R - Programmation avec Java pour jeux vidéos

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Acquérir à l'issue du cours les principaux concepts de base de la programmation ainsi qu'une connaissance pratique de la réalisation de programmes en JAVA.

Compétences

Savoir écrire des programmes simples en Java

Programme

Contenu

Introduction à la notion d'application et de programme informatique.

Aperçu des différents langages de programmation.

Notions de syntaxe, de sémantique et de compilation.

Types de base, types tableaux. Références et affectation. Entrées-sorties. Structures de contrôle (conditionnelles et boucles).

Sous programmes (fonctions, procédures ou méthodes).

Mise en oeuvre de quelques algorithmes fondamentaux.

Illustrations par de nombreux exemples.

Intégration à la pédagogie par Défis

- Défi jeu mobile

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Réalisation de plusieurs projets de programmation Java liés au monde du jeu vidéo

L'évaluation selon la méthodologie mise en place dans la pédagogie par Défis sera appliquée.

Mis à jour le 17-07-2017



Code : USRS2R

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1