USRS46 - Programmation C# : programmation objet

Présentation

Prérequis

Avoir déjà suivi USRS45, NFA031 ou l'ancienne UE NFA001 ou avoir le niveau équivalent: savoir réaliser de petits programmes utilisant des boucles, des tableaux et des sous-programmes.

Objectifs pédagogiques

Maîtriser les concepts fondamentaux de la programmation objet.

Compétences

Réaliser de petits programmes en C#, dans le style de programmation orientée objet.

Programme

Contenu

Etude de la notion de classe et d'objet. Notion de référence et graphe des références.
Héritage et programmation par extension, redéfinition ou spécialisation. Généralisation, réutilisation, polymorphisme et généricité. Récursivité: méthodes récursives et structures de données récursives. Interfaces et exceptions.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Première session :

Autoévaluation et évaluation par les pairs de programmes (jeu 421, jeu de la vie), retour d'expérience oral et écrit (réalisation d'un glossaire de la POO, mise en place github...) : 40 %
Projet de groupe : réalisation d'un jeu de cartes en ligne 60 %

Deuxième session :

Examen théorique

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS46

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / François BARTHELEMY

Contact national :

Cnam - Enjmin Master

138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

master.enjmin@lecnam.net