

Informations Générales

Alexis Nasr (d'après les slides de Arnaud Labourel)



Objectifs du cours

- Apprendre à programmer avec des objets
 - ▶ adopter le “penser objet”
 - ▶ connaître et savoir mettre en œuvre les concepts fondamentaux de la programmation objet
- Connaître le langage Java
- Apprendre à coder proprement
- Préparer aux cours de
 - ▶ **Projet : initiation génie logiciel** du semestre 4
 - ▶ **Programmation et conception** du semestre 5
 - ▶ **Compilation** du semestre 6

Volume horaire

- 10 séances de cours d'1h30 (15h au total)
- 22 séances de travaux pratiques de 2h (44h au total)

Évaluation

- un examen, probablement sur machine (60% de la note)
- un partiel sur papier (20% de la note)
- des rendus de travaux pratiques (20% de la note)

- Alexis Nasr (CM + TP 1)
- Shantanu Das (TP 2)
- Pacôme Perrotin (TP 3)
- X (TP 4)

- Tout le matériel du cours se trouve sur le site web :
<http://pageperso.lif.univ-mrs.fr/~alexis.nasr/Ens/PROG2>
- L'emploi du temps se trouve sur ADE
- En cas de question ou problème, contacter votre encadrant de TP ou le responsable du cours (alexis.nasr@univ-amu.fr)

- Pour l'instant :
 - ▶ cours
 - en amphi
 - masques **obligatoires**
 - ▶ TP
 - limiter les déplacements
 - j'assurerai les permanences en salles de TP
 - privilégiez le travail sur vos ordinateurs personnels
 - vous venez à Luminy si vous avez des questions à me poser (de préférence un seul des deux membres d'un binôme se déplace)
 - forums : un forum ametice pour chaque TP
- Si ça se dégrade :
 - ▶ cours à distance
 - ▶ plus de permanence pour les TP