



SYLLABUS

Domaine : Mathématique-informatique **Filière :** Informatique
Spécialité : Licence systèmes informatiques
Semestre : Deuxième semestre **Année scolaire :** 2023/2024

Identification de la matière d'enseignement

Intitulé : Programmation orientée objet
Unité d'enseignement : UEM (Méthodologique)
Nombre de crédits : 4 **Coefficient :** 2
Volume horaire hebdomadaire total : 03H00
- **Cours (nombre d'heures par semaine) :** 1H30
- **Travaux pratiques (nombre d'heures par semaine) :** 1H30

Responsable de la matière d'enseignement

Nom, Prénom, Grade : Debbah Amina, Maître de conférence B
Localisation du bureau : Département d'informatique, Bureau 13
Email : Amina.debbah@gmail.com
Horaire du cours et lieu : Jeudi de 08H00-09H30, de 09H45-11H30, Amphi 15



Description de la matière d'enseignement

Pré-requis : Langage C

Objectif général de la matière d'enseignement : l'étudiant par ce cour doit Connaître et maîtriser les concepts de base de la programmation objet. Les notions de classes, objets/instances, envoi de messages, ainsi que la décomposition d'un problème en ces termes. Il doit aussi Apprendre à programmer en Java .

Objectifs d'apprentissage :

1. Acquérir le raisonnement de la programmation objet et sa transformation en langage Java
2. Acquérir un raisonnement intuitif pour donner une solution à un problème simple selon l'approche orientée objet
3. Écrire un programme en langage Java qui soit fonctionnel
4. Comprendre l'importance du raisonnement OO et de la POO

Contenu de la matière d'enseignement

- Chapitre 1 : Introduction à la programmation orientée objet
- Chapitre 2 : Les bases du langage java
- Chapitre 3: Classes et objets en java
- Chapitre 4: L'encapsulation
- Chapitre 5: L'héritage et le polymorphisme

Modalités d'évaluation

Nature du contrôle	Pondération en %
Examen final	60%
Travaux pratiques	40%
Total	100%



Références & Bibliographie

Textbook (Référence principale) :

Titre de l'ouvrage	Auteur	Editeur et année
La programmation orientée objet. Cours et exercices UML 2 avec Java, C#, C++, Python, PHP et LINQ.	Hugues Bersini	Eyrolles, 2011
Java 5	Robert Chevallier	Pearson, 2005
Apprendre à programmer Algorithmes et conception objet	Christophe Dabancourt	Eyrolles, 2008
Programmer en Java	Claude Delannoy	Eyrolles, 2008

Planning du déroulement du cours (prévisionnel)

Sem.	Titre du cours	Date
1	Chapitre 1: Introduction à la programmation orientée objet	08/02/2024
2	Chapitre 2: Les bases de java: types, casting,	15/02/2024
3	Chapitre 2: les structures conditionnelles et répétitives, programme java	22/02/2024
4	Chapitre 3: classes et objets en java: variables de classe, variables d'instance, méthodes et paramètres	29/02/2024
5	Chapitre 3: méthodes de classes, méthodes d'instances, surcharge des méthodes	07/03/2024
6	Chapitre 3: comparaison d'objets, packages, chaînes de caractères, tableaux	14/03/2024
7	Exercices divers	21/03/2024
8	Chapitre 4: l'encapsulation: principes, types...	18/04/2024
9	Chapitre 5: l'héritage et le polymorphisme: principes d'héritage	25/04/2024
10	Chapitre 5: l'héritage et le polymorphisme: principes du polymorphisme +exercices	02/05/2024
11	Révision générale	09/05/2024

