

Conception et Programmation avancées

Présentation

Objectifs

A la fin de ce module, l'étudiant devra avoir compris et sera capable de :

- * Maîtriser la théorie objets et le langage de modélisation UML
- * Maîtriser une méthodologie de conception logiciel guidée par les cas d'utilisation et comprenant les étapes d'analyse et de conception détaillée
- * Mettre en pratique les concepts orientée-objet et une méthodologie de conception dans le langage de programmation JAVA
- * Comprendre les avantages d'utilisation des bonnes pratiques de conception basées sur les designs patterns (observer, MVC, etc)
- * Configurer et mettre en pratique des outils de gestion de configuration (git) ainsi que des outils de gestion de dépendances (maven)
- * S'initier à l'utilisation des documents standard pour la gestion de projet, spécification d'exigences, conception et tests
- * Configurer et mettre en œuvre et utiliser des espaces collaboratifs pour le processus de développement logiciel
- * S'initier aux problématiques de la gestion d'un projet de développement logiciel
- * Mettre en œuvre (planifier) et jouer les différents rôles de concepteur et développeur dans un processus de développement logiciel.

Connaissance de la programmation structurée (e.g. Ada, C, Pascal, etc)

Programmation orientée objet - niveau basique (e.g. encapsulation, instanciation, héritage, surcharge, etc)

Infos pratiques

Lieu(x)

 Toulouse

Pré-requis nécessaires