

POO ?

- Programmation Orientée Objet
- Design Patterns
- 6 cours/TD
- 6 TD/TP
- Cours : Philippe Finkel, finkel@univ-mlv.fr
- TD/TP : Marc Berthoux, Philippe Finkel

Objectifs

Introduction au
Génie Logiciel

- Clarifier la terminologie POO
 - ✦ délégation, responsabilité, refactoring, ...
- Apprendre les rudiments UML
- Apprendre et maîtriser les grands principes de la Programmation Orienté Objet
- Apprendre et maîtriser les principaux DPs
 - ✦ Nom, portée (scope), classification,
 - ✦ UML
 - ✦ Description en une ou deux phrases
 - ✦ capacité à appliquer/reconnaître
- Prendre conscience des difficultés en POO
 - ✦ Et des outils, méthodes, DP's pour limiter les risques

Prérequis

- Compréhension des principes de base POO
 - ✦ interface,
 - ✦ héritage, abstract,
 - ✦ polymorphisme
- Java (pour être efficace en TD!)
 - ✦ aisance avec la syntaxe java
 - ✦ minimum de connaissance des api du jdk
 - ✦ connaître au moins deux types List et un type Map
 - ✦ savoir lire et écrire un fichier,
 - ✦ utiliser un Scanner
 - ✦ ...
 - ✦ aisance minimum avec eclipse

Evaluation

- 2 Compte-rendus de TP
 - ✦ ~ 30 % note finale
- Un partiel
 - ✦ ~ 70 % note finale
 - ✦ Questions de cours
 - ✦ Comprendre/faire schémas UML
 - ✦ Réflexion
 - ✦ Conception & code