

Intitulé : Programmation objet

Niveau : 4ème Année

V.H.H: 03H00

Coefficient: 03

A/S : Annuel

Objectifs : Ce module est une introduction à l'approche orientée objet ainsi que l'étude du langage Java et les fonctionnalités offertes par celui-ci afin de permettre l'implémentation des concepts de cette approche.

Contenu

CHAPITRE I : CONCEPTS DE BASE DE LA PROGRAMMATION OBJET

1. Introduction
2. Les classes
3. Les champs
4. Les méthodes
5. Les constructeurs
6. Le concept de l'héritage
7. Les classes abstraites, les interfaces, le polymorphisme

CHAPITRE II : LES BASES DU LANGAGE JAVA

1. Les données
2. Les opérateurs
3. Les structures de contrôle

CHAPITRE III : SPECIFICITES DU LANGAGE

1. Les entrées / sorties
2. Package
3. Le clonage
4. Les threads
5. Programme principal : la méthode *main*
6. Les exceptions (*exception*) et les erreurs (*error*)
7. La machine virtuelle Java (*JVM*)

CHAPITRE IV : LES SYSTEMES MULTI-AGENTS

CHAPITRE V : APPLICATIONS (PLATEFORME MULTI AGENT)

Références bibliographique :

1. *La programmation orientée objet* H. Bersini (Eyrolles 2008 Edition : 4e édition)
2. *Programmer en Java: C. Delannoy* (Eyrolles 2009 Edition : 6e édition)