

Algorithmique et UML

CM0 : Présentation du cours

Mickaël Martin Nevot

V2.2.1



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
[licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)
[3.0 non transposé.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Objectifs pédagogiques

- Validation du niveau technicien supérieur en :
 - Algorithmique
 - Programmation Orientée Objet
 - Programmation Java
 - Conception UML
 - Génie logiciel



Prérequis

- Avoir de l'intuition
- Être méthodique et rigoureux

Faut-il être « bon en maths » ?

Faut-il être « bon en maths » pour expliquer correctement son chemin à quelqu'un ?



Modalités d'évaluation

- Participation
- Document et exposé sur les modèles de conception
- Conception UML et réalisation d'une application Java



Sommaire

- I. Prés. du cours
- II. Init. à la prog.
- III. Algo.
- IV. APP
- V. Java
- VI. Java avancé
- VII. Algo. avancée
- VIII. UML
- IX. Génie log.

Une petite partie ?

- CHTEMELe

CHTEMeLe

LE JEU PRESQUE COLLABORATIF ET PRESQUE EDUCATIF DU LANGAGE HTML

LE PREMIER
JEU DE PLATEAU
CERTIFIÉ HTML5



COLORISATION
SYNTAXIQUE
INTÉGRÉE



ET BIEN PLUS ENCORE !

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : www.mickael-martin-nevot.com

