

5.00 crédits	30.0 h + 15.0 h	Q2
--------------	-----------------	----

Enseignants	Fouss François ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Mons
Préalables	<i>Le(s) prérequis de cette Unité d'enseignement (UE) sont précisés à la fin de cette fiche, en regard des programmes/formations qui proposent cette UE.</i>
Acquis d'apprentissage	<p>Au terme de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :</p> <p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formaliser des problèmes informatiques ;</li> <li>• Résoudre et programmer des solutions à ces problèmes.</li> </ul> <p>-----</p> <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<b>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</b> Examen écrit en session
Méthodes d'enseignement	<b>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</b> Cours et exercices associés au cours, organisés en salle informatique, en groupes
Contenu	<p>Partie théorique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principes fondamentaux d'algorithmique, de programmation structurée, de modularité et de structures de données communs aux principaux langages de programmation ;</li> <li>• Principes fondamentaux de la programmation orienté-objet.</li> </ul> <p>Exercices en langage orienté-objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formaliser des problèmes qui peuvent être résolus par programmation;</li> <li>• Programmer des solutions à ces problèmes, en appliquant les éléments fondamentaux communs à tous les langages de programmation ainsi que les éléments fondamentaux de la programmation orienté-objet.</li> </ul>
Ressources en ligne	Voir Student Corner / Teams
Bibliographie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HARO C. (2015), Algorithmique: Raisonner pour concevoir (2th Edition), Editions ENI.</li> <li>• SWINNEN G. (2012), Apprendre à programmer avec Python 3 (<a href="http://inforef.be/swi/python.htm">http://inforef.be/swi/python.htm</a>), Licence Creative Commons.</li> </ul>
Autres infos	<p>Au terme de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formaliser des problèmes informatiques ;</li> <li>• Résoudre et programmer des solutions à ces problèmes.</li> </ul>
Faculté ou entité en charge:	CLSM

<b>Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)</b>				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier : ingénieur de gestion	<a href="#">INGM1BA</a>	5	<a href="#">MQANT1109</a>	