

Licence Sciences de la vie et de la Terre

Bases de programmation

Informations

Composante : Faculté des Sciences

Responsable

Olivier CAVALIE (Responsable UE)

Langue(s) d'enseignement

Français

Contenu

TP : les variables, opérateurs arithmétiques et fonctions usuelles, opérations sur les tableaux, les graphiques, entrées-sorties, les instructions de contrôle, blocs conditionnels, le langage de programmation Octave, le langage de programmation Python.

Compétences à acquérir

Développer un programme simple.

Utiliser les fondements de la programmation et l'algorithmique.

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Modalités d'organisation

Cette UE de 3 ects se déroule sur 30h de TP. Les premières séances seront consacrées à la découverte et au perfectionnement de la base en programmation. Ensuite les étudiants seront répartis en groupe afin de développer un programme répondant à une application spécifique (comme la programmation d'un jeu). Ce projet a pour but de renforcer leur connaissance en programmation grâce à la pédagogie active. Il renforce aussi les compétences d'autonomie. L'évaluation se fera sur le rendu de travaux individuels ou en groupes et d'une évaluation individuelle en salle.

Bibliographie, lectures recommandées

Lecture approfondies des documents distribués en cours.

Pré-requis obligatoires

Savoir organiser son environnement de travail sur un ordinateur.

Prérequis recommandés

Une curiosité pour la programmation est recommandée. Il existe une source quasi-infinie de documentation sur Internet.

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 30 heures
- Travaux pratiques: 30 heures

Codes Apogée

- SVT4UB2C [ELP]

Pour plus d'informations

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 04/10/2024