

	Fiche module	Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique	Page 1 sur 3

Module : Introduction au langage C#				Code	
				
Période	Semestre 7	Volume horaire	21 H	ECTS	2

Responsable	MENCHARI Abdelaziz	email	
Equipe pédagogique		

1. Objectifs de Module (*Savoirs, aptitudes et compétences*)

Maitriser les techniques et outils utilisés pour adapter les interfaces des applications web aux différentes tailles des écrans.

- Maîtriser, le développement avec C#(**C2.2**)
- Caractériser les composants de la langage C# (**C3.3**)
- Simuler et tester l'application développée (**C4.2**)
- Concevoir la forme Orientée Objet de C# (**C5.2,C5.3,C6.2**)
- Communiquer les API C# (**C7.3, C8.1**)

2. Pré-requis(*autres UE et compétences indispensables pour suivre l'UE concernée*)

- Connaissance des éléments de base de la programmation orientée objet

3. Répartition d'Horaire de Module

Intitulé de l'élément d'enseignement	Total	Cours	TD	Atelier	PR
Module : Introduction au langage C#	21 H	12 H		09 H	

4. Méthodes pédagogiques et moyens spécifiques au Module

(*pédagogie d'enseignement, ouvrages de références, outils matériels et logiciels*)

- Supports de Cours
- Projecteur et Tableau
- Travaux dirigés
- Logiciels: VisualStudio

Bibliographie

Titre	Auteur(s)	Edition
Bootstrap 5 Foundations	Mr Daniel Foreman, Mr Daniel Charles Foreman.	2021

	Fiche module	Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique	Page 2 sur 3

5. Contenu (Descriptifs et plans des cours / Déroulement / Détail de l'évaluation de l'activité pratique)		Durée allouée	
Module : Introduction au langage C#			
Séance 1 <ul style="list-style-type: none">Les notions de bases :<ul style="list-style-type: none">Syntaxe, variables et conversions entre les typesStructure conditionnelle et itératives		Cours	3H
Séance 2 <ul style="list-style-type: none">Installation de l'environnementCompilation et débogage		Atelier	3H
Séance 3 <ul style="list-style-type: none">P.O.O<ul style="list-style-type: none">Classe, constructeur et attributsEncapsulation, méthodes et arguments		Cours	3H
Séance 4 <ul style="list-style-type: none">Exercices de codage et correction		Atelier	3H
Séance 5 <ul style="list-style-type: none">Concept d'héritage et polymorphismeLes Structures et les interfaces		Cours	3H
Séance 6 <ul style="list-style-type: none">Exercice pratiqueInitiation au WinForms		Atelier	3H
Séance 7 <ul style="list-style-type: none">Persistance de données<ul style="list-style-type: none">Lecture et écriture dans un fichierSérialisation d'objet		Cours	3H

6. Mode d'évaluation de Module (<i>nombre, types et pondération des contrôles</i>)					
<i>Eléments d'enseignement</i>	Coeff	DS	EX	TP	PR
Module - Introduction au langage C#			60%		40%
Pour valider le module, les étudiants devront réaliser un projet pratique avec un coefficient de 40% et passer un examen écrit avec un coefficient de 60%.					

	Fiche module	Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique	Page 3 sur 3

Le projet, évalué par une soutenance technique à la fin du module, permettra aux étudiants de mettre en pratique les connaissances acquises. L'examen final, prévu après 7 semaines, portera sur l'ensemble des thématiques abordées pendant les 21 heures de cours.

Le module est validé si l'étudiant obtient une moyenne supérieure ou égale à 10 sur 20.