



Présentation

Code interne : ET6A

Description

Niveau de connaissances (savoirs) :

N1 : débutant

N2 : intermédiaire

N3 : confirmé

N4 : expert

Les connaissances (savoirs) attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Acquérir les notions liées au web et au développement d'applications basées web (outils, techniques, langages) (C1, N1).

Apprendre les fondements de la programmation client/serveur (C1, N1) (C2, N1).

Connaître les principes fondamentaux des bases de données relationnelles (C1, N1).

Connaître les principes de réseau sur le modèle TCP/IP (C1, N1) (C2, N1).

Les acquis d'apprentissage en termes de capacités, aptitudes et attitudes attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Développer des programmes informatiques en mode client/serveur, basées sur une technologie web (C3, N1).

Mettre en oeuvre une base de donnée relationnelle (C2, N1).

Mettre en œuvre un projet de programmation informatique d'un jeu simple en C de bout en bout (C3, N1) (C8, N1).

Concevoir et déployer une architecture de réseau global, suivant le modèle TCP/IP et utilisant les protocoles Ethernet, ARP, IPv4, IPv6, TCP et UDP (C2, N1) (C8, N1).

Liste des enseignements

	Nature	CM	CI	TD	TI	TP	Coef.
Programmation Web	Elément constitutif	1,33h	18,66h		20h		2,5
Projet programmation	Elément constitutif		8h		24h		2,5
Les Réseaux Internet	Elément constitutif	40h			15h		5

Infos pratiques

Contacts

Responsable UE

Philippe Swartvagher

✉ Philippe.Swartvagher@bordeaux-inp.fr