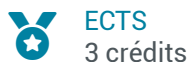


Programmation et développement



En bref

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de : (les objectifs de l'UE sont à décrire en termes de compétences)

- * Connaître les phases de conception d'une application mobile
- * Adapter l'architecture d'une application à un environnement mobile
- * Maîtriser les principaux systèmes d'exploitation mobiles actuels
- * Connaître les principaux patrons de conceptions mobiles
- * Concevoir des structures de données avancées adaptées pour le développement d'applications
- * Manipuler des systèmes formels
- * Comprendre la logique propositionnelle et des prédicats du premier ordre
- * Comprendre la programmation logique
- * Connaître différents paradigmes de la programmation

Pré-requis obligatoires

Algorithmique et structures de données

Développement mobile : Programmation Objet

Bibliographie

- * P. Delahaye "Outils logiques de l'Intelligence artificielle", Eyrolles, 1988

- * Sterling & E. Shapiro "The Art of Prolog", Masson, 1990
- * Ulf Nilsson and Jan Maluszynski, "Logic, Programming and Prolog" (2ed), Université de Linköpings, 2000

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Développement mobile	UE				
Programmation logique	UE				