

SOMMAIRE

Introduction – Naissance d'un programme

- Construire un algorithme
- Passer de l'algorithme au programme
- Exécuter un programme
- Le projet : Gestion d'un compte bancaire
- Résumé
- Exercices

Partie 1

Outils et techniques de base

1. Stocker une information

- La notion de variable
- L'instruction d'affectation
- Les opérateurs arithmétiques
- Calculer des statistiques sur des opérations bancaires
- Résumé
- Exercices
- Le projet : Gestion d'un compte bancaire

2. Communiquer une information

- La biblio system
- L'affichage de donnée
- La saisie de données
- Résumé
- Exercices
- Le projet : gestion de compte bancaire

3. Faire des choix

- L'algorithme du café chaud, sucré ou non
- L'instruction if-else
- L'instruction switch, ou comment faire des choix multiples

4. Faire des répétitions

Partie 2

Initiation à la programmation orientée objet

5. De l'algorithme paramétré à l'écriture de fonctions

6. Fonctions, notions avancées

7. Les classes et les objets

8. Les principes du concept objet

Partie 3

Outils et techniques orientés objet

9. Collectionner un nombre fixe d'objets

10. Collectionner un nombre indéterminé d'objets

11. Dossier des objets

12. Créer une interface graphique