

UE10 – Programmation C++11 avancée

Joel Falcou Guillaume Melquiond

M2 FIIL – Fondements de l'Informatique et Ingénierie du Logiciel

2018–2019

UE10 – Programmation C++11 avancée

- ① Types et fonctions
- ② Objets : modèle et cycle de vie
- ③ Gestion des ressources
- ④ Gestion des erreurs
- ⑤ Patrons de fonction et de classe
- ⑥ La bibliothèque standard
- ⑦ Méta-programmation

UE10 – Programmation C++11 avancée

Prérequis :

- Langages typés
- Pointeurs, pile et tas
- Programmation orientée objet

Déroulement :

- 7 séances de 3h (1h de cours, 2h de TP)
- Évaluation : 2 TPs notés et un examen papier