

# Développement d'interfaces graphiques



Niveau  
d'étude  
BAC +3 /  
licence



Composante  
Faculté des  
sciences

## En bref

- › Langue(s) d'enseignement: Français
- › Ouvert aux étudiants en échange: Oui

## Présentation

### Objectifs

Présentation du fonctionnement des interfaces graphiques en général, et plus particulièrement du fonctionnement de la bibliothèque Qt. Vous serez capable à la fin de cette unité de produire des interfaces graphiques simples et évoluées pour vos applications. L'UE se focalise sur le développement d'interfaces graphiques pour application bureau, mais une courte introduction au développement d'interfaces mobiles via Qt sera également donnée en fin d'UE.

### Heures d'enseignement

CM	Cours magistral	4h
TP	Travaux pratique	20h

### Pré-requis obligatoires

Notions et contenus

Programmation Orientée Objet en C++

Compétences

- Maîtriser les concepts de la programmation orientée objet (notamment l'héritage et le polymorphisme)
- Maîtriser les outils de compilation

### Informations complémentaires

Ressources en ligne disponibles :

Numéro de cours sur Moodle - 19315

## Compétences visées

- Connaître les éléments de bases d'une interface graphique
- Maîtrise du système Qt de signaux et slots
- Savoir gérer les événements (clavier, souris, ...)
- Pouvoir définir un élément graphique personnalisé
- Maîtrise du système Qt des layouts

## Infos pratiques

---

### Lieu(x)

- › Angers

### Campus

- › Campus Belle-beille