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 :

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 novembre 2023

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

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 novembre 2023