

UE T6-A - Informatique et Réseaux, niveau 2



Présentation

Code interne : ET6A

Description

Niveau de connaissances (savoirs) :

N1 : débutant

N2 : intermédiaire

N3 : confirmé

N4 : expert

Les connaissances (savoirs) attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Acquérir les notions liées au web et au développement d'applications basées web (outils, techniques, langages) (C1, N1).

Apprendre les fondements de la programmation client/serveur (C1, N1) (C2, N1).

Connaître les principes fondamentaux des bases de données relationnelles (C1, N1).

Connaître les principes de réseau sur le modèle TCP/IP (C1, N1) (C2, N1).

Les acquis d'apprentissage en termes de capacités, aptitudes et attitudes attendues à l'issue des enseignements de l'UE

Développer des programmes informatiques en mode client/serveur, basées sur une technologie web (C3, N1).

Mettre en oeuvre une base de donnée relationnelle (C2, N1).

Mettre en oeuvre un projet de programmation informatique d'un jeu simple en C de bout en bout (C3, N1) (C8, N1).

Concevoir et déployer une architecture de réseau global, suivant le modèle TCP/IP et utilisant les protocoles Ethernet, ARP, IPv4, IPv6, TCP et UDP (C2, N1) (C8, N1).

Liste des enseignements

	Nature	CM	CI	TP	TI	ECTS
Programmation Web	Module	1,33h				0 crédits
Projet programmation	Module					
Les Réseaux Internet	Module					



Infos pratiques

Contacts

Responsable UE

Philippe Swartvagher

✉ Philippe.Swartvagher@bordeaux-inp.fr