

Niveau :
BTS SIO 1 SLAM

Fiche Sequence :
JAVA - Séquence 3 : Introduction à la POO

Nombre de séances :
11 (32h)

Année :
2025 - 2026

<p><u>Domaine :</u> [D.A.2] Option B - Solutions logicielles et applications <u>métiers :</u> conception et développement d'applications</p>	<p><u>Compétence(s) :</u> [2.1] Conception et développement d'une solution applicative</p>	<p><u>Période :</u> Jan/Fév</p>
<p><u>Sous-compétence(s) :</u> [2.1.5] Identification, développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels</p> <p><u>Savoir Technologique(s) :</u> D.A.2.1/2 - Concepts de la programmation objet : classe, objet, abstraction, interface, héritage, polymorphisme, annotations, patrons de conception, interface de programmation d'applications</p>	<p><u>Objectif(s) :</u> - Découvrir la POO en JAVA</p>	<p><u>Attendu(s) :</u> - Maîtriser les 4 concept fondamentaux de la POO - Savoir lire et créer un diagramme de classe</p> <p><u>Prérequis(s) :</u> Connaitre les bases du langage JAVA</p>

Etape	n° Séance	Type d'activité	Objectif(s)	Réalisation et consignes	Bloom	Condition	Durée
Découverte	1 (ce)	<p><u>Cours & TP :</u> Séance 1 : La notion de classe et d'encapsulation</p>	<p>- Connaitre les 4 principes de la POO - Qu'est ce qu'une classe/objet - L'encapsulation</p>	<p>- Introduction à la POO - Introduction aux classes et au principe d'encapsulation - Mise en activité autour d'un TP - Corrige du TP</p>	2	<p><u>Ressources :</u> - Cours version numérique - Sujet du TD version numérique éditable pour compléter les éléments manquants <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet</p>	3h

Découverte	2 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 1Bis : La notion de classe et d'encapsulation - Remédiation	- Remédiation - explication du cours sur une autre approche - fin du TP	- Rappel du cours précédent - RE-Introduction aux classes et au principe d'encapsulation - Continuation du TD - Corrige du TD	2	<u>Ressources :</u> <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	2h
Découverte	3 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 2 : Les collections	- Comprendre et utiliser des collections - Mettre en application à travers des exercices simples	- Cours sur les Collections - TP d'application	2	<u>Ressources :</u> - Cours version numérique - Sujet du TP <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Intégration / application	4 (ce)	<u>Tp & Correction :</u> Séance 3 : Les collections appliqués à nos objets	- Comprendre et utiliser des collections - Mettre en application à travers des exercices en lien avec nos propres objets	- Rappel de cours oral - Correction TP arrayList - Exercice mélangeant Collections et Classes/Objets .	4	<u>Ressources :</u> - Correction des TP - Sujet du nouveau TP <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Intégration / application	5 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 4 : Les collections appliqués à nos objets (suite et fin)	- Continuation Exercice mélangeant Collections et Classes/Objets . - Correction de ce dernier	- Rappel des objectifs - Continuation des exercices 2 et 3 - Corrections	3	<u>Ressources :</u> Sujet du TP en version numérique <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h

Découverte	6 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 5 : l'agrégation et l'organisation du code	- Qu'est-ce que le paquetage - Qu'est-ce que l'agrégation	- Mise à disposition du cours en version numérique - Explication du cours - Distribution du TP - Mise en activité - Correction du TP	2	<u>Ressources :</u> - Cours en version numérique - TP en version numérique modifiable <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Intégration / application	7 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 6 : l'agrégation et l'organisation du code (suite et fin)	- Comprendre l'aggrégation et le mettre en place	- Rappel de cours - Fin du Tp - Correction et temps d'échange sur le TP	3	<u>Ressources :</u> Sujet du TP + exercice <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Découverte	8 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 7 : Evaluation intermédiaire + le polymorphisme	Evaluation : - Se repérer dans un code - Créer une classe répondant à un code donné Cours : Reporté suite à l'échange avec les élèves.	Evaluation : - Exercice d'analyse de code et en déduire le résultat - Réaliser une class suivant un main() donné Cours : Reporté suite à l'échange avec les élèves. Projet : Sujet du projet distribué pour les vacances	1	<u>Ressources :</u> <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Intégration / application	9 (ce)	<u>Cours & TP :</u> Séance 8 : Le polymorphisme	- Mettre en application ce qui a été vu au précédent cours	- Rappel de cours - Distribution du TP - Correction du TP	3	<u>Ressources :</u> Sujet du TP en version numérique <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h

Intégration / application	10 (ce)	<u>Tp & Correction</u> : Seance 9 : TP type projet simple pour préparation à l'examen finale	Mettre en application les différents concepts vu durant les cours	- Rappel de cours - Distribution du sujet - Mise en activité - Correction du TP	3	<u>Ressources :</u> Sujet du TP en version numériques <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h
Découverte	11 (ce)	: Séance.10 : Evaluation fin de séquence	Mettre en application ce qui a été vu dans les cours précédent	Le sujet est sous la forme d'un projet mettant en application ce qui a été vu dans les cours	1	<u>Ressources :</u> Le sujet en version numérique <u>Organisation :</u> Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	3h

Bilan de Séquence :

Du retard pris suite à des soucis dans la compréhension des premiers cours.