

UE Programmation web client 1



Composante
UFR Sciences
de l'Homme et
de la Société
(SHS)

- > **Langue(s) d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Le cours propose une mise en perspective du développement d'applications client/serveur avec un backend base de données au cours des dernières décennies avec le développement multiplateforme d'application possible aujourd'hui en utilisant des technologies Web. Le cours se limite volontairement à l'usage de Cordova pour la partie cliente, permettant la compréhension des mécanismes de bas niveau mis en jeu, notamment l'asynchronie côté client et serveur. Cette compréhension permettant, lors de l'utilisation future de framework de plus haut niveau, une programmation plus pertinente.

Le cours détaille les évolutions des technologies Web du Web 1.0 à aujourd'hui et des bases de données relationnelles aux développements des bases de données NOSQL et leurs usages. Les aspects techniques sont également présentés et mis en application pour permettre le développement du jeu mobile multijoueur dans le cadre du projet de groupe.

Objectifs

- Comprendre la programmation d'application multiplateforme avec des technologies Web
- Aborder les architectures client/serveurs "temps réel" de type jeux en ligne
- Étudier l'usage de base de données NOSQL

Pré-requis recommandés

Aucun prérequis particuliers autre que l'algorithmique et la programmation ne sont nécessaires.

Informations complémentaires

Le cours se fait en utilisant miniconda (de préférence ou anaconda) avec Cordova, Nodejs et MongoDB. L'évaluation se fait sur le base d'un travail d'analyse personnel à rendre et d'un projet de groupe : le développement d'un jeu Web mobile multijoueur.

Compétences visées

- Développement d'application Web client/serveur
- Développement d'application multi-utilisateurs "temps réel"
- Premiers pas en Cordova, Nodejs et MongoDB

Infos pratiques

Campus

- Grenoble - Domaine universitaire