But de l'enseignement de programmation

Méthodes et techniques pour l'écriture d'applications maintenables, réutilisables, lisibles, modulaires, générales, élégants.

Langages, mécanismes et outils adaptés à ces méthodes et techniques

Aspects de la programmation non enseignés

Efficacité extrème

Temps réel

Applications particulières (jeux, image & son, numérique, ...)

Détails de langages particuliers

Impémentations particulières