

Formation UML - Analyse et conception

Alter Way

formation

Le problème fondamental auquel la formation UML va s'efforcer de répondre est : comment passer des besoins des utilisateurs au code de l'application. Autrement dit : « Comment obtenir le plus efficacement possible un code informatique opérationnel, complet, testé, et qui réponde le mieux possible au besoin des futurs utilisateurs ? ».

Du cahier des charges au code, ce cours présente les meilleures pratiques de modélisation avec UML sous la forme d'une étude de cas complète

Objectifs

- Tout pour la création de modèles d'analyse et de conception à l'aide de la notation UML 2
- Les clés pour rédiger des cas d'utilisation complets et efficaces
- Créer des diagrammes illustrant les interactions entre objets
- Être capable de créer des diagrammes de classes de conception
- Savoir comment traduire les modèles de conception dans votre langage orienté objet

Public concerné

- Chefs de projet, analystes, concepteurs et développeurs souhaitant acquérir des compétences pointues en analyse et en conception orientées objet.

Pré requis

- L'expérience d'un langage de programmation orienté objet est fortement conseillée

Une formation de 4 jours

Caractéristiques
Tarif : 1860 € HT par personne
Numéro de formateur : 11753687675
Nombre d'heures : 28
Référence : UML1
Contact : Loic LE FUR
Telephone : 01.41.16.83.70
Email : formation@alterway.fr

Paris
13/09/2010
15/11/2010

Description des modules

num	Module
1	Introduction
Détails	<ul style="list-style-type: none">- La modélisation agile- Les bases d'UML 2- La démarche proposée- Les études de cas- Les outils
2	Cas d'utilisation
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les bases : acteur, cas d'utilisation- Le diagramme de cas d'utilisation- La description textuelle des UC- Les bases du diagramme de séquence- Le diagramme de séquence système
3	Modèle du domaine
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les concepts du domaine- Les attributs et associations- Les rôles et multiplicités- L'agrégation et la composition- Le diagramme des classes participantes
4	Conception Objet préliminaire
Détails	<ul style="list-style-type: none">- De l'analyse à la conception- Séquence et communication- Les messages et lignes de vie- Les bonnes pratiques de conception- Les classes logicielles
5	De la conception au code
Détails	<ul style="list-style-type: none">- La définition structurelle des classes- Les corps des méthodes- L'outillage disponible
6	Retour sur les cas d'utilisation
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Les relations entre cas d'utilisation- UC et IHM, UC et tests- UC et gestion de projet
7	Retour sur le modèle du domaine
Détails	<ul style="list-style-type: none">- La généralisation / spécialisation- Quelques compléments- La notion de package- Les bases du diagramme d'états- Une démarche de création
8	Retour sur la conception
Détails	<ul style="list-style-type: none">- Le polymorphisme- Les interfaces- Les Design Patterns- Le diagramme de composants- Le diagramme de déploiement
9	Compléments
Détails	<ul style="list-style-type: none">- La modélisation métier

- Les bases du diagramme d'activité

10 **Conclusion**

- Détails**
- Récapitulatif de la démarche et des diagrammes utilisés
 - Qu'est-ce qu'un modèle agile ?
 - Ressources complémentaires