

Tytuł kursu: Narzędzie modelowania UML - Enterprise Architect

Kod kursu: UML-EA

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

Pełna oferta znajduje się pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>

Adresaci szkolenia

Szkolenie kierowane jest do osób, które w swojej codziennej pracy zajmują się modelowaniem w UML i chcą wykorzystać do tego narzędzie Enterprise Architect.

Szkolenie nie jest skierowane do osób, które chcą nauczyć się samej notacji UML (osoby takie zapraszamy do zapoznania się z innymi szkoleniami z naszej oferty: UML-KOMPL, UML-PODS, UML-ANALIZA, UML-PROJEKT), a do osób, które chcą poznać zaawansowane aspekty używania narzędzia Enterprise Architect.

Cel szkolenia

Zdobycie wiedzy i umiejętności zaawansowanej obsługi narzędzia Enterprise Architect.

Po zakończeniu szkolenia aktywny uczestnik potrafi m.in.:

- stworzyć spójną oraz kompletną dokumentację;
- tworzyć słowniki pojęć;
- personalizować i rozszerzać domyślne listy wyboru;
- tworzyć własne szablony;
- definiować zbiory dokumentów;
- tworzyć własne stereotypy graficzne;
- tworzyć profile;
- pracować grupowo;

Czas i forma szkolenia

- 21 godzin (3 dni x 7 godzin) w tym wykłady i warsztaty praktyczne lub
- 14 godzin (2 dni x 7 godzin) w tym wykłady i warsztaty praktyczne (ten sam zakres materiału, ograniczona ilość ćwiczeń zaawansowanych opcji)

Program

1. Przegląd opcji Enterprise Architect (ćwiczenia)
 - a) Skróty - szybkie tworzenie diagramów
 - b) Opcje tworzenia dokumentacji
 - c) Własne stereotypy graficzne
 - d) Zaawansowane opcje zarządzania treścią
 - e) Wersjonowanie modelu
 - f) I wiele innych...
2. Przypomnienie podstaw UML
 - a) Podstawy obiektowości
 - b) Czym jest, a czym nie jest UML
 - c) Rozwój UML
 - d) Podstawowe elementy UML
3. Przypadki użycia (use case model)
 - a) Trudności w analizie wymagań
 - b) Analiza przypadków użycia
 - c) Diagram przypadków użycia (use case diagram)
4. Modelowanie procesów biznesowych
 - a) Języki opisu procesów biznesowych
 - b) Diagram aktywności (activity diagram)
5. Projektowanie elementów statycznych
 - a) Projekt a analiza
 - b) Diagram klas (class diagram)
6. Projektowanie elementów dynamicznych
 - a) Analiza CRC
 - b) Diagram sekwencji (sequence diagram)
 - c) Zasady modelowania analitycznego
7. Dalsze diagramy UML
 - a) Diagram obiektów
 - b) Diagram pakietów
 - c) Diagram komponentów
 - d) Diagram wdrożenia
 - e) Struktury połączone
 - f) Maszyna stanowa
 - g) Diagram komunikacji
 - h) Diagram zależności czasowych
 - i) Przegląd interakcji
8. Narzędzia a przejrzysty model
 - a) Perspektywy 4+1
 - b) Utrzymanie porządku w pakietach
 - c) Diagramy powiązane z elementami modelu
9. Praca zespołowa
 - a) Importowanie i eksportowanie treści (XML)
 - b) Team Review
 - c) Tworzenie punktów porównywania zmian (baseline)
 - d) Bazy danych i wersjonowanie
 - e) Wsparcie systemów wersjonowania (CVS, SVN...)
 - f) Zalecane praktyki wersjonowania
10. Zaawansowane aspekty UML
 - a) Model Driven Architecture (MDA)
 - b) Język ograniczeń OCL
 - c) Meta Object Facility (MOF)
 - d) Profile UML