

Tytuł kursu: Modelowanie w UML2

Kod kursu: UML-KOMPL

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

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

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są wszystkie osoby, którą chciałby nie tylko poznać i nauczyć się notacji UML ale również nauczyć się jej praktycznego wykorzystania zarówno w procesie analizy a także projektowania systemów informatycznych.

Z uwagi na to, iż szkolenie prowadzone jest od podstaw, nie ma żadnych wymagań wstępnych jeżeli chodzi o wiedzę i umiejętności uczestników.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest kompleksowe przekazanie wiedzy z zakresu modelowania systemów informatycznych z wykorzystaniem notacji UML. Podczas szkolenia wprowadzone są wszystkie podstawowe diagramy i elementy notacji UML z dużym naciskiem nie tylko na samą notację ale przede wszystkim na jej praktyczne zastosowanie – analiza wymagań, przypadki użycia, tworzenie modelu analitycznego oraz projektowanie architektury systemu.

Czas i forma szkolenia

- 35 godzin (5 dni x 7 godzin) w tym wykłady i warsztaty praktyczne

Program

1. Wprowadzenie do UML
 - a) Wstęp do obiektowości
 - b) Modelowanie obiektowe
 - c) Wstęp do UML
 - d) Historia i rozwój UML-a
 - e) Podstawowe elementy notacji UML
 - f) Diagramy UML
2. Metodyki wytwarzania oprogramowania a UML
 - a) Metodyka kaskadowa
 - b) USDP
 - c) Rational Unified Process (RUP)
 - d) Extreme Programming (XP) jako metodyka zwinna
3. Analiza wymagań i model przypadków użycia (use case model)
 - a) Analiza wymagań - zagrożenia
 - b) Proces analizy wymagań
 - c) Analiza przypadków użycia
 - d) Diagram przypadków użycia (use case diagram)
4. Procesy biznesowe i ich modelowanie
 - a) Cel modelowania procesów biznesowych
 - b) Języki opisu procesów biznesowych
 - c) Diagram aktywności (activity diagram)
5. Model analityczny w UML
 - a) Czym jest model analityczny i jakie ma stereotypy
 - b) Diagram sekwencji (sequence diagram)
 - c) Diagram komunikacji (communication diagram)
 - d) Analiza CRC
 - e) Przegląd interakcji (interaction overview diagram)
6. Projektowanie elementów statycznych
 - a) Statyczne aspekty modelu projektowego
 - b) Diagram klas (class diagram)
 - c) Diagram obiektów (object diagram)
 - d) Struktury połączone (composite structure diagram)
7. Projektowanie elementów dynamicznych
 - a) Dynamiczne aspekty modelu projektowego
 - b) Projektowy diagram sekwencji
 - c) Projektowy diagram komunikacji
 - d) Diagram maszyny stanowej (state machine diagram)
 - e) Diagram zależności czasowych (timing diagram)
8. Architektura
 - a) Architektura systemu
 - b) Diagram komponentów (component diagram)
 - c) Diagram wdrożenia (deployment diagram)
 - d) Diagram pakietów (package diagram)
9. Zaawansowane aspekty UML
 - a) Model Driven Architecture (MDA)
 - b) Język ograniczeń OCL
 - c) Meta Object Facility (MOF)
 - d) Profile UML