

Tytuł kursu: UML w projektowaniu

Kod kursu: UML-PROJEKT

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

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

Adresaci szkolenia

Głównymi adresatami i odbiorcami szkolenia są osoby, które chcą nauczyć się lub też usystematyzować i uporządkować swoją wiedzę na temat notacji UML a w szczególności praktycznego wykorzystania UML-a w procesie projektowania.

Szkolenie polecamy nie tylko projektantom, ale także programistom, testerom, inżynierom oraz wszystkim osobom, które chcą poznać praktyczne możliwości wykorzystania notacji UML podczas projektowania systemów informatycznych.

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

Cel szkolenia

Szkolenie koncentruje się przede wszystkim na umiejętnościach projektowania oraz praktycznym stosowaniu notacji UML w procesie projektowania. Głównym celem jest więc zdobycie podstawowej wiedzy niezbędnej do projektowania systemów informatycznych a nie poznanie samej notacji UML.

Poza samym projektowaniem poruszone są aspekty z dziedziny architektury oraz analizy.

Istotnym atutem szkolenia jest nacisk na ćwiczenia praktyczne oraz rozwiązywanie realnych przykładów.

Czas i forma szkolenia

- 28 godzin (4 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. UML a metodyki wytwarzania oprogramowania
 - a) Metodyka kaskadowa
 - b) USDP
 - c) Rational Unified Process (RUP)
 - d) Extreme Programming (XP) jako metodyka zwinna
3. Przypadki użycia jako część analizy
 - a) Analiza przypadków użycia
 - b) Diagram przypadków użycia (use case diagram)
4. Modelowanie procesów i algorytmów
 - a) Diagram aktywności (activity diagram)
5. Projektowanie elementów statycznych
 - a) Statyczne aspekty modelu projektowego
 - b) Diagram klas (class diagram)
 - c) Diagram obiektów (object diagram)
 - d) Struktury połączone (composite structure diagram)
6. Projektowanie elementów dynamicznych
 - a) Diagram sekwencji (sequence diagram)
 - b) Diagram komunikacji (communication diagram)
 - c) Etap przejściowy projektu – model analityczny
 - d) Przegląd interakcji (interaction overview diagram)
 - e) Diagram maszyny stanowej (state machine diagram)
 - f) Diagram zależności czasowych (timing diagram)
7. Architektura
 - a) Architektura systemu
 - b) Diagram komponentów (component diagram)
 - c) Diagram wdrożenia (deployment diagram)
 - d) Diagram pakietów (package diagram)
8. Zaawansowane aspekty UML
 - a) Model Driven Architecture (MDA)
 - b) Język ograniczeń OCL
 - c) Meta Object Facility (MOF)
 - d) Profile UML