

UML

Analyse et conception

PLAN DE COURS

Objectifs : Concevoir des applications objets avec le langage de description UML - Utiliser les dossiers de conception rédigés en UML.

Pré-requis : Aucun. La connaissance d'un langage de programmation est un plus.

Profil Stagiaire : Chefs de projet, développeurs.

Durée standard préconisée : 5 jours

Référence : IDE-UML-ANA

Cocher les cases lors de la formation	
définis lors du tour de table	traités durant la formation

Contenu

Introduction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pourquoi utiliser une méthode de modélisation ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Historique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La normalisation d'UML	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Difficultés du développement du logiciel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etat des lieux : les difficultés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quelles solutions ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concepts Objets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Approche procédurale et décomposition fonctionnelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La transition vers l'approche objet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les objets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les classes et leurs relations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Généralisation et hiérarchies de classes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le polymorphisme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interfaces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Patrons et classes génériques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exceptions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UML et le développement du logiciel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La nécessité de structurer le développement applicatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cycles du développement logiciel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes UML	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Types de diagrammes et éléments communs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stéréotypes, contraintes et valeurs marquées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paquetages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cas d'utilisation (use cases)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qu'est-ce qu'un cas d'utilisation ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Acteurs et use cases	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Représenter les use cases	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organisation des use cases	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quelques points supplémentaires - Bibliographie : cas d'utilisation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le modèle objet statique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Introduction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes de classes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes d'objets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes de composants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes de déploiement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagramme de structures composites (UML v2.0)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

UML

Analyse et conception

PLAN DE COURS

Le modèle dynamique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Introduction.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes d'interactions.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes d'activités.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diagrammes d'états transitions.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les diagrammes de vue d'ensemble d'interactions (interactions overview, v.2.0 uniquement).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les diagrammes de Timing (UML v 2.0 uniquement).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sensibilisation aux Design Patterns	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments :

.....

.....

.....

.....