UML 2, modellering met Enterprise Architect

Praktijkcursus van 3 dagen - 21u
Ref : EAR - Prijs 2024 : € 1 870 excl. BTW

Deze beknopte en praktische cursus is opgebouwd rond een volledige casestudy en stelt u in staat om de essentiële UML-notaties en de belangrijkste toepassingen van de "Enterprise Architect"-software te beheersen binnen een ontwikkelingsproces: modellering van het beroep, specificatie van de vereisten, conceptuele schema's.

PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

Na afloop van de opleiding kan de cursist:

UML kunnen gebruiken in de verschillende software engineering activiteiten (vakgebied, eisen, ontwerp)

UML kunnen implementeren met de tool Enterprise Architect (klassen-, sequentie-, toestandsdiagrammen...)

Een hoogwaardig ontwerp kunnen uitwerken door gebruik te maken van architectuurpatronen (lagen, MVC)

Het ontwerp kunnen uitdrukken met Enterprise Architect aan de hand van statische en dynamische modellering

HANDS-ON WORK

Opzetten van een volledige casestudy, aanmaken van modellen, instelling van Enterprise Architect en gebruik van geïntegreerde tools.

HET PROGRAMMA

laatste update: 10/2022

1) Inleiding tot beroepsmodellering

- De projectaanpak en de software engineering activiteiten. Belang van de ontwerpactiviteit.
- UML binnen de projectaanpak. De verschillende diagrammen. Het begrip stereotype en profiel.
- De beroepsmodellering: beroepsproces - activiteitendiagram en klassendiagram van het domein.

Uitwerking van de casestudy, Enterprise Architect: structurering van het project in pakketten en gebruik van profielen. Modellering van het beroep met het activiteitendiagram.

2) De vereisten specificeren

- Functionele en niet-functionele vereisten. FURPS-aanpak.
- Definitie van de actoren.
- Definitie van Usecases. Usecase-diagram.
- Illustratie van scenario's voor gebruik met het sequentiediagram.

Specificatie van de vereisten van de casestudy: Usecase- en sequentiediagrammen.

3) Ontwerp van het systeem - Statische modellering

- De architectuur van de code. Patronen in lagen/layers. MVC-pattern. Structurering in pakketten.
- Identificatie van de klassen. Attributen. Bewerkingen. Klassendiagram.
- Onderlinge relaties tussen klassen.

DEELNEMERS

Software architecten, ontwerpers, ontwikkelaars.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Basiskennis van UML en objectgeoriënteerde taal (Java, C#, C++...).

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, …
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

• De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
• Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
• Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN -TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

- Generalisatierelaties.
Statische modellering uitvoeren met Enterprise Architect: de code structureren in pakketten. Het klassendiagram opmaken.

4) Ontwerp van het systeem - Dynamische modellering

- De operaties definiëren.
- Scenario's van Usecases op ontwerpniveau. Beschrijving van de interacties met het sequentiediagram.
- Beheer van de toestanden. Toestandsdiagram.
Dynamische modellering uitvoeren met Enterprise Architect: sequentiediagram. Definitie van de toestanden met de toestandsdiagram-automaat.

5) Ontwerp van het systeem - Modellering van de uitrol

- De definitie van de inzetbare componenten en hun interfaces.
- Componentendiagram.
- Implementatie van componenten in de materiële architectuur.
- Uitroldiagram.
Modellering van de uitrol uitvoeren: componenten- en uitroldiagram.

6) Inleiding tot de geavanceerde functies van de tool

- Codegenerering en “reverse engineering”.
- Genereren van de documentatie.
- Realisatie van grote projecten en gezamenlijk gebruik.

DATA

KLAS OP AFSTAND
2025 : 12 feb, 04 jun, 09 jul, 01 dec

BRUSSEL
2025 : 12 feb, 04 jun, 09 jul, 01 dec