Object Oriented Analysis and Design – Avancé

Description

Ce cours permet aux participants de connaître les concepts principaux et les méthodologies requises pour concevoir un logiciel orienté-objet de qualité, avec une attention particulière aux aspects pratiques tels que les use-case, les diagrammes UML et les patterns.

Contenu du cours

Module 1 : Identifier les éléments de conception

- Leçon 1 : Identifier les classes et les sous-systèmes
- Leçon 2 : Identifier les interfaces entre les sous-systèmes
- Leçon 3 : Mettre à jour l'organisation du modèle de conception

Module 2 : Identifier les mécanismes de conception

- Leçon 1 : Catégoriser les clients des mécanismes d'analyse
- Leçon 2 : Documenter les mécanismes architecturaux

Module 3 : Distribution

- Leçon 1 : Définir la configuration réseau
- Leçon 2 : Allouer les processus aux nœuds
- Leçon 3 : Définir les mécanismes de distribution

Module 4 : Conception des cas d'utilisation

- Leçon 1 : Décrire les interactions entre les objets de conception
- Leçon 2 : Simplifier les diagrammes de séquence en utilisant les sous-systèmes
- Leçon 3 : Décrire les comportements persistants
- Leçon 4 : Raffiner la description des flux des événements
- Leçon 5 : Unifier les classes et les sous-systèmes

Module 5 : Conception des sous-systèmes

- Leçon 1 : Distribuer les comportements des sous-système aux éléments des sous-systèmes
- Leçon 2 : Documenter les éléments des sous-systèmes
- Leçon 3 : Décrire les dépendances des sous-systèmes

Module 6 : Conception des classes

- Leçon 1 : Créer les classes de conception initiales
- Leçon 2 : Définir les opérations
- Leçon 3 : Définir les méthodes
- Leçon 4 : Définir les états
- Leçon 5 : Définir les attributs
- Leçon 6 : Définir les dépendances
- Leçon 7 : Définir les associations
- Leçon 8 : Définir la structure interne
- Leçon 9 : Définir les généralisations
- Leçon 10 : Résoudre les collisions des études de cas

© Copyright ITTA – Tous les contenus sont protégés par le droit d'auteur.

- Leçon 11 : Gérer les besoins non-fonctionnels en général

Lab / Exercices

- Pendant le cours, les participants sont encouragés à participer activement à l'expérience d'apprentissage en exécutant des exemples de fichiers et en effectuant des tâches de design pendant les labs. Chaque session de lab vous permet de comparer votre solution à celle de l'instructeur

Documentation

- Support de cours numérique inclus

Profils des participants

- Professionnels devant concevoir un système logiciel orienté objet

Connaissances Préalables

- Avoir suivi ou maîtriser les notions incluses dans le cours suivant : Object Oriented Analysis & Design - Fundamentals

Objectifs

- Utiliser une méthode et des techniques efficaces de conception informatique
- Utiliser un modèle itératif, centré sur les cas d'utilisation et l'architecture
- Utiliser UML pour la représentation du modèle
- Appliquer les paradigmes objets (abstraction, encapsulation, héritage, ...)

Niveau
Avancé
Prix de l'inscription en Présentiel (CHF)
1600
Prix de l'inscription en Virtuel (CHF)
1500
Durée (Nombre de Jours)
2
Reference
OOAD-02

© Copyright ITTA – Tous les contenus sont protégés par le droit d'auteur.