

# Wprowadzenie do modelowania w języku UML

## Cel szkolenia

Przekazanie wiedzy dotyczącej teoretycznych i praktycznych aspektów analizy obiektowej oraz zastosowania obiektowych modeli do analizy i dokumentowania wymagań oraz specyfikowania oprogramowania.

## Efekty szkolenia

Po ukończeniu szkolenia osoby uczestniczące w kursie powinny umieć czytać modele UML, oraz umieć samodzielnie opisać podstawowe elementy specyfikacji funkcjonalności i specyfikacji oprogramowania.

## Program szkolenia

1. Analiza i projektowanie obiektowe jako część procesu produkcji oprogramowania
  - a. Podstawowe pojęcia „obiektości”
  - b. Proces analizy obiektowej: metoda CRC
2. Podstawowe pojęcia obiektości: klasa, obiekt, związek
3. Techniki znajdowania klas
4. Diagramy klas
5. Dziedziczenie
6. Diagramy czynności
7. Przypadki użycia i diagramy przypadków użycia
8. Język UML – Wprowadzenie do modelowania oprogramowania
  - a. Modelowanie wymagań
  - b. Dziedzina systemu: Modelowanie architektury systemu - komponenty
  - c. Dziedzina systemu: Modelowanie struktury programu - klasy

*Business People Alignment*



## 9. Zasady analizy i projektowania obiektowego

- a. Wzorzec projektowy MVC (Model, View, Controller) jako standard analizy i projektowania
- b. Modele komponentowe – odpowiedzialność i zobowiązania

## 10. Zaawansowane modelowanie

- a. Diagramy stanów – stany obiektów
- b. Diagram sekwencji – współpraca obiektów
- c. Diagram czynności - algorytmy

## 11. Przegląd pozostałych diagramów języka UML

Szkolenie realizowane jest wyłącznie w formie szkolenia zamkniętego. Szczegóły programu oraz proporcje materiału ustalane są każdorazowo na bazie ankiet przedszkoleniowych wypełnianych przez uczestników szkoleń.

***Czas trwania – 2 dni, ilość uczestników – 8-12.***

*Business People Alignment*

