

## MODELISATION UML

**Profil stagiaires :** chefs de projet, analystes, concepteurs, architectes logiciels et techniques, développeurs.

**Pré-requis :** connaissances de base du système d'information, expérience en informatique

**Après ce stage vous pouvez suivre :**  
Langages objets

**Formateur** spécialiste développement

**Durée :** 6 jours - soit 42 heures

**Nb de personnes :** 4 à 6

**Objectif :** utiliser les concepts, le vocabulaire et les stéréotypes pour décrire un système d'information. Comprendre les spécifications modélisées à l'aide de diagrammes. Savoir analyser en objet avec la notation UML 1.x et UML 2.0, être capable de concevoir une architecture logicielle évolutive, réutilisable.

**Méthode pédagogique :** 70 % pratique  
30% théorique

**Conditions matérielles :** 1 PC individuel

## CONTENU

### TECHNOLOGIE OBJET ET UML

- Comprendre l'approche objet et ses apports
- Avoir un panorama des technologies du monde objet
- Comprendre les apports de la démarche du développement objet
- Connaître les écueils du passage aux technologies objet

### UML – ANALYSE ET CONCEPTION

- Savoir modéliser à l'aide des concepts du modèle objet
- Mettre en pratique des techniques du développement objet concernant :
  - - l'expression de besoins
  - - l'analyse objet
  - - l'architecture objet
- Savoir lire et élaborer des diagrammes de la norme UML

### UML – ARCHITECTURE ET CONCEPTION DE LOGICIELS INTERNET/INTRANET

- Savoir construire un système logiciel objet basé sur une architecture robuste et évolutive
- Comprendre et mettre en oeuvre les principes fondamentaux objet
- (principes d'ouverture/fermeture, inversion des dépendances, etc)
- Comprendre la notion de design pattern et mettre en oeuvre les plus utiles d'entre eux dans différents domaines (persistance, distribution, IHM)

- Comprendre la place de la conception objet dans le cycle de vie logiciel