

OSDE-4 - UML ANALYSIS & DESIGN PER COMPONENTI

Categoria: **Development**

INFORMAZIONI SUL CORSO



Durata:
3 Giorni



Categoria:
Development



Qualifica Istruttore:
Docente Senior (min.
5 anni)



Dedicato a:
Sviluppatore



Produttore:
PCSNET

OBIETTIVI

Fornire le conoscenze e gli strumenti per poter progettare applicazioni software.

PREREQUISITI

Nozione di base dell'informatica ed esperienza di programmazione Object Oriented.

CONTENUTI

Sistemi di componenti

Definizione di componente
Principi base dei componenti
Gli aspetti di un componente
Come progettare un sistema a componenti
Il concetto di contratto
Livelli di modellazione

Il processo di sviluppo

I diversi aspetti del processo
Sviluppo vs Management
Definizione e disegno del workflow
Diversi tipi di workflow

Applicare UML

Tecniche di modellazione UML
Estendere UML con l'uso di stereotipi
I casi d'uso e i componenti
Individuare i requisiti
Il diagramma delle classi e i componenti
- Specifiche di interfaccia
- Specifica degli attributi
- Specifica delle operazioni
Il diagramma dei componenti
Individuare le operazioni di business

Iterazioni tra componenti
Architetture dei componenti
Altri diagrammi di UML

Riutilizzo e integrazione

Riutilizzo di componenti preesistenti
Acquisire e integrare componenti
Il processo di integrazione

Caso di studio

Presentazione di un caso di studio relativo alla progettazione e la realizzazione di componenti e la loro integrazione in un sistema complesso

Esercitazioni

Le lezioni saranno integrate da apposite esercitazioni

INFO

Materiale didattico: UML Components - Autori: John Cheesman, John Daniels - Editore: Addison Wesley - Pag. 167 - ISBN: 88-7192-129-1

Costo materiale didattico: 25 € incluso nel prezzo del corso a Calendario

Natura del corso: Teorico Metodologico