



Principes fondamentaux MagicDraw

Durée: Une journée

Niveau: Débutant

DESCRIPTION

Ce cours propose aux participants de développer par la pratique leurs compétences avec l'utilisation de l'outil de modélisation visuelle MagicDraw. Ils auront l'occasion de s'initier à toutes les fonctions de base de l'outil, de développer leur compréhension des fonctions les plus utiles de MagicDraw, et de comprendre la valeur de la modélisation visuelle.

OBJECTIFS

À la fin de ce cours, les participants seront en mesure de:

- Personnaliser MagicDraw.
 - Mettre en place un modèle MagicDraw pour une équipe de développement.
 - Développer des modèles UML à l'aide de MagicDraw pour supporter les activités de développement logiciel.
 - Déterminer le moment et la pertinence pour l'utilisation de diagrammes UML spécifiques.
 - Structurer un modèle MagicDraw à l'aide de vues et de paquetages pour démontrer et supporter l'architecture, rendant ainsi le modèle plus facile à développer, comprendre et maintenir.
 - Exécuter différents rapports MagicDraw afin d'identifier les problèmes avec les modèles.
 - Exécuter une révision complète de l'ingénierie du modèle MagicDraw afin de conserver la synchronisation du modèle et du code généré.
-

SUJETS

- Fonctions de base de MagicDraw
 - Utilisation de MagicDraw dans une équipe
 - Spécifications
 - Analyse et design
 - Implémentation
 - Modélisation d'affaire
-

AUDITOIRE

- Programmeurs analystes
 - Concepteurs d'application
 - Architectes fonctionnels
-

PRÉREQUIS

- Bonne compréhension du cycle de développement logiciel.
- Bonne compréhension des concepts et principes de base du développement orienté objets.
- Bonne compréhension de la notation UML.