Progettazione Object Oriented con UML

Il corso illustra le tecniche fondamentali per la progettazione object-oriented di sistemi software utilizzando il linguaggio UML 2 per la documentazione degli artefatti prodotti. I principali argomenti trattati sono le architetture del software, il modello di progettazione e gli aspetti più importanti della progettazione di dettaglio.

Agenda (3 giorni)

Concetti generali:

elementi fondamentali di un processo di sviluppo del software
caratteristiche del modello di sviluppo iterativo e incrementale
relazione fra l'analisi e la progettazione object-oriented
introduzione al linguaggio di modellazione UML 2
concetti fondamentali del modello object-oriented: classi e istanze, messaggi, operazioni, metodi, information hiding, ereditarietà
architetture del software
architetture e stili architetturali
tipologie di architetture: architettura multi-tier, architettura basata su componenti, architettura orientata ai servizi.

Il modello di progettazione:

partizionamento del sistema software in sottosistemi
individuazione e caratteristiche dei sottosistemi
progettazione dei componenti: ruoli e modelli dei componenti, interfacce
scelta del middleware per la comunicazione remota.

La progettazione di dettaglio:

trasformazione e raffinamento del modello di analisi nel modello di progettazione
progettazione degli oggetti (oggetti transienti e persistenti, oggetti attivi e passivi)
determinazione della visibilità degli attributi e delle operazioni
attributi di classe e d'istanza
attributi derivati
i costruttori degli oggetti
le relazioni fra le classi: generalizzazione, associazione, aggregazione, dipendenza, realizzazione
analisi e trasformazione delle relazioni fra le classi: relazioni derivate;
la delegazione come alternativa all'ereditarietà
progettazione delle relazioni fra le classi
tecniche di modularizzazione
principi di coesione e di accoppiamento fra moduli
principi di progettazione object-oriented
i principali design pattern: Model-View-Controller (MVC), Observer, Bridge, Abstract Factory, Singleton, ™

Transizione dalla progettazione alla programmazione object-oriented.

Esercitazioni.

Obiettivi

Al termine del corso il partecipante avrà acquisito le tecniche per effettuare la progettazione object-oriented con UML e sarà in grado di usare i diagrammi UML per documentare gli artefatti di progettazione.

Destinatari e Prerequisiti

A chi è rivolto

Analisti e Progettisti di applicazioni software; Responsabili di progetti software.

Prerequisiti

Conoscenza del linguaggio Java.

Iscrizione

Quota di Iscrizione: 1.640,00 € (+ IVA)

La quota comprende la didattica, la documentazione, il pranzo e i coffee break. Al termine del corso sarà rilasciato l'attestato di partecipazione.

Reiss Romoli 2024

Partecipazioni Multiple

Per le partecipazioni multiple che provengono da una stessa Azienda, è adottata la seguente politica di sconto:
10% sulla seconda
40% sulla terza
80% dalla quarta in poi.

Informazioni

Segreteria Corsi - Reiss Romoli s.r.l. - tel 0862 452401 - fax 0862 028308
corsi@ssgrr.com

Date e Sedi

Date da Definire

Formazione in House

Il corso può essere svolto presso la sede del Cliente e personalizzato nei contenuti.

Segreteria Corsi - Reiss Romoli s.r.l. - tel +39 0862 452401 - fax +39 0862 028308
email: corsi@ssgrr.com

Reiss Romoli 2024