



UML: Objektorientiertes Design (OOD) (S311)

Überblick

Beschreibung

Dieses Seminar vermittelt den Teilnehmern, wie sie mit den Darstellungsmitteln der UML anhand eines vorliegenden Analysemodells exemplarische Architektur- und Designentscheidungen modellieren können. Sie erfahren ebenfalls, welche Konsequenzen das Design auf die Implementierung hat.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf dem Erkennen, Verstehen und Anwenden von bewährten Mustern (Patterns). Zu jedem Themenschwerpunkt werden Übungen durchgeführt und weiterführende Literaturhinweise gegeben.

Preis
Auf Anfrage

Dauer
2 Tage. Die vorgeschlagene Dauer kann Ihren Bedürfnissen angepasst werden.

Bitte beachten Sie die aktuellen Termine und Preise auf unserer Webseite.

Details

Seminar-Ziel

Nach diesem Seminar wissen Sie, wie man ein Analysemodell erweitert bzw. darauf aufbaut, um ein objektorientiertes Design für Ihre anstehende Softwareentwicklung zu erarbeiten. Sie können dann Ihre Klassenstruktur in Klassendiagrammen darstellen und die möglichen Abläufe anhand von Interaktionsdiagrammen festhalten.

Wer sollte teilnehmen

Systemanalysten, Softwaredesigner und Softwareentwickler mit Kenntnissen der Objektorientierung und der Softwareentwicklung, UML-Kenntnisse entsprechend des Seminars "UML: Objektorientierte Analyse" Schulung Objektorientierte Analyse (OOA).

Inhalt

- Prinzipien und Richtlinien für 'gutes' Design
- Vorstellung eines einfachen Softwareentwicklungsprozesses
- Erklärung des dem Seminar zugrundeliegenden Analysemodells
- Design der Systemarchitektur mit der UML
- Überblick der Aktivitäten und Ergebnisse des Systemarchitekturdesigns
- UML-Erweiterungsmechanismen für Web-Architekturen
- Vorstellung und Verwendung von Architekturmustern
- Verteilungsdiagramme (Architekturmodelle)
- Paketdiagramme (Schichtenmodelle)
- Komponentendiagramme (Systemkomponenten)
- Sequenzdiagramme (Kommunikation)
- Objektorientiertes Design mit der UML
- Überblick der Aktivitäten und Ergebnisse des Objektdesigns
- UML-Erweiterungsmechanismen für das Design
- Vorstellung und Verwendung von Designmustern
- Designklassen und Klassendiagramme (statisches Modell)
- Interaktionsdiagramme (Objekt-Interaktion)
- Zustandsdiagramme (dynamisches Modell, Echtzeitaspekte)
- Validierung des Designmodells
- Überlegungen zur Implementierung am Beispiel von Java

Buchungsalternativen

Firmenschulung

Inhouse-Schulung mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin. Preis auf Anfrage.

Individualschulung

Schulung für eine Einzelperson mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin. Preis auf Anfrage.

Enthaltene Leistungen

Schulungsunterlagen
Teilnahmezertifikat
Frühstück und Mittagessen
Getränke, Obst und Snacks

Organisation

Teilnehmerzahl

min. 1, max. 8 Personen

Seminarzeiten

1. Tag 10:00-17:00h, Folgetag(e)
09:00-16:00h

Ort der Schulung

GFU-Schulungszentrum Köln oder bei Ihnen als Inhouse-Schulung

Haben Sie Fragen?

Gerne beraten wir Sie persönlich per Mail oder Telefon.

- info@gfu.net
- Infoline 0221 82 80 90