

ŠKOLENÍ

EFEKTIVNÍ POSTUPY NÁVRHU IS POMOCÍ OOP A UML IN-HOUSE

RNDr. Ilja Kraval, © 2017,

Object Consulting s.r.o,

objects@objects.cz

Předpokládaná osnova ve zkratce (po dohodě lze upravit a změnit)

- Cíle analýzy a její postavení v kontextu softwarového procesu (včetně agilních technik)
- Model – úroveň abstrakce, vhodné a zbytečné dokumenty, řízení vývoje modelem,
- Sběr požadavků a jejich formalizace, funkční a non-funkční
- Analytické modelování tříd, základní teze a koncepty OOP, jejich praktický význam
 - Třídy, atributy, operace, dědičnost, vztahy, balíky, polymorfismus, interface
 - Úroveň podrobností analytického modelu
 - Diagram tříd, objektů
 - Best Practices: zodpovědnost třídy, řešení duplicit apod
 - Best Practices: generalice kontra realizace interface
 - Best Practices: agregace, kompozice, asociace
 - Best Practices: Střih modelu, vrstvy, špagety efekt, moloch, OBSERVER, události
 - Best Practices: hledání pojmů a funkcionality v požadavcích a UC
 - Best Practices: co modelovat a co ne, nejčastější chyby
 - Analytické vzory (Party, Číselníky aj....)
- Modelování případů užití, UseCase a BPMN
 - důraz na scénáře, story, epic, BPMN, model
 - Best Practices: odkud začít, podstatné UC
 - Best Practices: nejčastější chyby, tříštění UC,
- Analytické modelování funkcionality – důraz na vhodnost použití diagramů pro konkrétní případy
 - Sekvenční diagramy
 - Diagramy aktivit
 - Stavové diagramy
 - Jiné možnosti zápisu algoritmů, vzorců,...
- Návrhový model tříd, návrhové vzory
 - Rozdílnost od analytického modelu
 - Flexibilita, re-use, komponentní přístup, závislosti mezi komponentami
 - Návrhové vzory GoF – principy a řešení problémů pomocí nejpoužívanějších vzorů (Composite, Observer, AbstractFactory, Adapter, Proxy, Singleton,...)
 - Reverzní inženýrství, Round-trip, EA, MDA, MDG,ORM aj.

Konec dokumentu