

Aplicarea UML, Programare Orientată pe Obiecte și a Șabloanelor de Proiectare

Nivel: avansat

Durata: 21 - 35 ore, funcție de mărimea proiectului practic

Obiectivul cursului: participanții vor aplica cunoștințele de programare orientată pe obiecte, șabloane de proiectare și UML în dezvoltarea unui proiect practic

Ce veți învăța

- Cum se aplică principiile programării orientate pe obiecte într-un proiect de întindere mai mare
- Cum se aplică șabloanele de proiectare
- Cum se folosește UML în diversele faze ale dezvoltării unui proiect
- Cum se integrează toate aceste aspecte de-a lungul dezvoltării unui proiect

Cine poate participa: programatori ce au studiat POO, UML, Design Patterns și doresc să contribuie la aplicarea lor într-un proiect „adevărat”

Cerințe prealabile pentru participanți

- Cunoașterea un limbaj orientat pe obiecte cel puțin la nivel mediu, de exemplu Java, C++, C#, Python, etc.
- Cunoașterea unui set de șabloane de proiectare generale, precum și specifice domeniului de aplicare a proiectului ales
- Cunoașterea UML

Infrastructura folosită: proiector, tabla, calculator personal ce are instalat un mediu de dezvoltare ce folosește un limbaj orientat pe obiecte – C++, Java, C#, Python

Cursuri conexe: Unified Modeling Language 2, Șabloane de proiectare, Programare Orientată pe Obiecte, cursuri orientate pe un limbaj orientat pe obiecte particular – Java, C++, C#, Python, etc.

Descriere

Cursul este o continuare a trainingului de Programare Orientată pe Obiecte, poate fi văzut ca o a doua parte dedicată în mare parte construcției unui sistem în contextul unui proces de dezvoltare software orientat pe obiecte.

Se vor parcurge etapele/activitățile standard de elaborare a specificațiilor, analiza cerințelor (OOA), design (OOD) și implementare folosind paradigma de programare orientată pe obiecte.

Proiectul practic se alege împreună cu beneficiarul pentru a folosi expertiza existentă legată de domeniul de aplicare a software-ului construit.

Conținut

1. Introducere în procese de dezvoltare
2. Definirea activităților de analiză a cerințelor și design orientate pe obiecte
3. Dezvoltare proiect