

Sommaire

1. Introduction à UML 2
 - Pourquoi modéliser ?
 - Présentation de la démarche UML
2. Vue générale des diagrammes UML
 - Types de diagrammes
 - Cycle de développement logiciel
3. Diagrammes de cas d'utilisation
 - Acteurs
 - Cas d'utilisation
 - Relations entre cas
4. Diagrammes de classes
 - Classes et attributs
 - Opérations
 - Associations et multiplicités
 - Héritage et polymorphisme
5. Diagrammes d'objets
 - Instances
 - Représentation de l'état d'un système
6. Diagrammes de séquence
 - Messages entre objets
 - Scénarios d'exécution
7. Diagrammes de communication
 - Interactions entre objets
 - Organisation des échanges
8. Diagrammes d'états-transitions
 - États
 - Événements
 - Transitions
9. Diagrammes d'activités
 - Processus métier
 - Flux de contrôle et de données
10. Diagrammes de composants
 - Architecture logicielle
 - Réutilisation de composants
11. Diagrammes de déploiement
 - Architecture physique
 - Répartition des applications
12. UML et Java
 - Correspondance modèle-code
 - Génération et maintenance du code
13. Bonnes pratiques de modélisation
 - Méthodologie
 - Organisation des projets
14. Exercices corrigés
 - Études de cas
 - Solutions détaillées
 - Auto-évaluation

