

Sommaire

1. Le processus

Présentation du processus en Y

Rappels de modélisation UML

2. Modélisation des besoins

Présentation de l'étude de cas

Élaboration des besoins fonctionnels

Capture des besoins techniques

3. Découpage en catégories

Organisation modulaire

Regroupement des fonctionnalités

4. Développement du modèle statique

5. Développement du modèle dynamique

6. Conception générique

7. Conception préliminaire

8. Conception détaillée

Annexes :

Bibliographie

Synthèse de la notation UML 2

Synthèse des stéréotypes et mots-clés UML 2

Récapitulatif des conseils / pièges

1. Introduction

1. Contexte et objectifs

2. Qu'est-ce que UML 2 ?

3. Le rôle du concepteur, analyste, architecte

2. Le processus de développement logiciel

1. Présentation du processus en Y

2. Phases et itérations
3. Points de contrôle, risques, itérations
3. Étude de cas fil rouge
 1. Présentation globale du projet
 2. Contexte, acteurs, contraintes
4. Modélisation des besoins fonctionnels
 1. Cas d'utilisation (use cases)
 2. Acteurs, scénarios, contraintes
 3. Diagrammes de cas d'utilisation
5. Modélisation des besoins techniques
 1. Exigences techniques, contraintes non fonctionnelles
 2. Diagrammes d'exigences, diagrammes de classes initiales
6. Découpage en catégories / modules
 1. Partitionnement fonctionnel
 2. Structuration en packages / composants
7. Modèle statique
 1. Diagrammes de classes
 2. Attributs, relations, associations, compositions
 3. Héritage, interfaces, stéréotypes
8. Modèle dynamique
 1. Diagrammes de séquence
 2. Diagrammes de communication
 3. États / transitions (machine à états)
 4. Diagrammes d'activités
9. Conception générique
 1. Principes de bonne conception
 2. Patterns génériques

- 3. Architecture logicielle
- 10. Conception préliminaire
 - 1. Mapping des classes vers des composants
 - 2. Interfaces, service, couches
- 11. Conception détaillée
 - 1. Design patterns
 - 2. Implémentation des associations complexes
 - 3. Contraintes de performance / persistance
- 12. Cas d'intégration avec J2EE / technologies associées
 - 1. Conception orientée composants
 - 2. EJB, DAO, services
 - 3. Intégration architecture
- 13. Bonnes pratiques, conseils et pièges à éviter
- 14. Annexes