

Sommaire

1. Introduction à la modélisation objet
2. Historique et principes d'UML
3. Méthodologie de développement objet
4. Les concepts fondamentaux d'UML
5. Les diagrammes de cas d'utilisation
6. Identification des acteurs et scénarios
7. Les diagrammes de classes
8. Relations entre classes
9. Héritage, agrégation et composition
10. Les diagrammes d'objets
11. Les diagrammes de séquence
12. Les diagrammes de collaboration
13. Les diagrammes d'états-transitions
14. Les diagrammes d'activités
15. Les diagrammes de composants
16. Les diagrammes de déploiement
17. Organisation des packages
18. Modélisation dynamique des systèmes
19. Analyse orientée objet avec UML
20. Conception logicielle avec UML
21. UML et les bases de données
22. Génération de code et reverse engineering
23. Utilisation d'un atelier CASE UML
24. Étude de cas complète
25. Bonnes pratiques de modélisation
26. UML et les processus de développement
27. Annexes et notation UML
28. Bibliographie et références UML