

# Object Oriented Analysis and Design – Fondamentaux

## Description

Ce cours permet aux participants de connaître les concepts principaux et les techniques requises pour analyser un logiciel orienté-objet de qualité, avec une attention particulière aux aspects pratiques tels que les use-cases et les diagrammes UML.

### Prix de l'inscription en Présentiel (CHF)

2300

### Prix de l'inscription en Virtuel (CHF)

2150

### Contenu du cours

**Module 1 : Le langage de modélisation unifié, Modélisation visuelle de processus, Concepts clés de l'analyse et de la conception, Concepts de l'orientation objet**

- Leçon 1 : Relations
- Leçon 2 : Classes
- Leçon 3 : Polymorphisme
- Leçon 4 : Interface
- Leçon 5 : Besoins
- Leçon 6 : Classes structurées et ports

### Module 2 : Analyse architecturale

- Leçon 1 : Concepts clés
- Leçon 2 : Définir une organisation de haut niveau du modèle
- Leçon 3 : Identifier les mécanismes de l'analyse
- Leçon 4 : Identifier les abstractions clé
- Leçon 5 : Créer une étude de cas de réalisation

### Module 3 : Etat de cas d'analyse

- Leçon 1 : Descriptions supplémentaires d'une étude de cas
- Leçon 2 : Trouver les classes d'une étude de cas
- Leçon 3 : Distribuer les comportements d'une étude de cas sur les classes
- Leçon 4 : Décrire les responsabilités
- Leçon 5 : Décrire les attributs et les associations
- Leçon 6 : Qualifier les mécanismes d'analyse
- Leçon 7 : Unifier les classes d'analyse

### Lab / Exercices

- Pendant le cours, les participants sont encouragés à participer activement à l'expérience d'apprentissage en exécutant des exemples de fichiers et en effectuant des tâches de design pendant les labd. Chaque lab vous permet de comparer votre solution à celle de l'instructeur

### Documentation

- Support de cours numérique inclus

### Profils des participants

- Professionnels devant analyser un système logiciel orienté-object

### **Connaissances Préalables**

- Avoir suivi ou maîtriser les notions incluses dans le cours suivant : [UML Foundation](#)

### **Objectifs**

- Utiliser une méthode et des techniques efficaces d'analyse informatique
- Utiliser un modèle intéragif, centré sur les cas d'utilisation et de l'architecture
- Utiliser UML pour la représentation du modèle
- Appliquer les paradigmes objets (abstraction, encapsulation, héritage, ...)

### **Niveau**

Fondamental

### **Durée (Nombre de Jours)**

3

### **Reference**

OOAD-01