

KAÏNA-COM

CATALOGUE DE FORMATION

Analyse et conception orientées objet

Des exemples interactifs sont utilisés pour encourager le développement des compétences d'analyse et de conception OO (Object Oriented)



KSEN001 – Object Oriented Analysis and Design

Référence KSEN001

Niveau

Débutant
 Intermédiaire
 Expert

Nombre de jours Programme de formation :

- 16 heures (4 heures/jour)

Lieu de la formation

I: E-learning, Formation individuelle (Formation en ligne)
 V: v-learning, classe virtuelle
 C: c-learning, cours présentiel

KAÏNA-COM

LE CARRÉ HAUSSMANN II,
6 Allée de la Connaissance
77127 Lieusaint - France

Prérequis Une certaine connaissance de la programmation et / ou de la conception orientée objet est requise.
Un niveau d'anglais business moyen est requise car la formation sera dispensée en anglais.

Public Analystes, concepteurs et programmeurs qui ont besoin d'utiliser des techniques d'analyse et de conception orientées objet.

Ce sujet continue à la page suivante



KSEN001 – Object Oriented Analysis and Design, Suite

Objectifs

Le cours présente l'analyse et la conception orientées objet (OO). Les étapes d'analyse et de conception OO sont examinées séparément et les différences expliquées. Les principes de conception sont présentés en détail.

Comme les participants sont supposés avoir des connaissances de base en OO, les concepts orientés objet ne sont que brièvement expliqués - pour « combler les manques ». Les diagrammes de classes UML sont introduits, tout comme les cartes CRC, y compris la tenue d'une session d'atelier CRC. Des exemples interactifs sont utilisés pour encourager le développement des compétences d'analyse et de conception OO.

Ce sujet continue à la page suivante



KSEN001 – Object Oriented Analysis and Design, Suite

Contenu du cours Contenu du cours :

Table 1: KSEN001 - Contenu du cours

Chapter	Description
Introduction	<ul style="list-style-type: none"> • Object Oriented as a software method • In relationship to other development methods • Why it's so popular
Let's analyze and design	<ul style="list-style-type: none"> • The difference • Exercise • Presenting the solution
Filling in the holes	<ul style="list-style-type: none"> • A closer look at objects • From objects to classes • Abstraction • What is a class • Modeling • UML diagrams • Fundamental terms and ideas • Relationships • Constructors and destructors
OO Analysis	<ul style="list-style-type: none"> • The problem domain • 4+1 development view • Major Principles •
Everything's an Object?!	<ul style="list-style-type: none"> • A closer look • Connection object • Inheritance to define objects? • DB tables and objects

Ce sujet continue à la page suivante



KSEN001 – Object Oriented Analysis and Design, Suite

Contenu du cours, Suite

Chapter	Description
CRC Cards	<ul style="list-style-type: none">• CRC definition• CRC method• CRC workshop session
OO Design	<ul style="list-style-type: none">• Identifying classes• Class design principles• Using nouns and verbs• Consistency and concept• Considerations in choosing classes
Major Design Principles	<ul style="list-style-type: none">• Principle of selfishness• Consistency• Cohesion• Responsibility• Open-closed• Liskov substitution• Interface segregation• Granularity and packaging
Gang of Four Design Patterns	<ul style="list-style-type: none">• Overview• Creational Patterns• Structural Patterns• Behavioral Patterns

Ce sujet continue à la page suivante



KSEN001 – Object Oriented Analysis and Design, Suite

Contenu du cours, Suite

Chapter	Description
GRASP Design Patterns/Principles	<ul style="list-style-type: none">• Information expert• Creator• High cohesion• Low coupling• Controller• Polymorphism• Pure fabrication• Indirection• Don't talk to strangers
Let's design again	<ul style="list-style-type: none">• Redesign the first exercise• Discussion
The End	<ul style="list-style-type: none">• Summary• Q&A• Evaluation

