

# Formation La modélisation des exigences avec les cas d'utilisation



UML (Unified Modeling Language, langage de modélisation unifié) est un langage graphique de modélisation des données et des traitements. C'est une formalisation très aboutie et non-proprétaire de la modélisation objet utilisée en génie logiciel. Acteurs et cas d'utilisation sont les concepts UML fondamentaux pour la spécification des exigences

## Objectifs

- Comprendre ce que recouvre la gestion des exigences au sein d'un processus itératif
- Comprendre pourquoi choisir les cas d'utilisation comme base pour la modélisation des exigences
- Savoir comment identifier les acteurs et les cas d'utilisation
- Être capable de rédiger des descriptions précises de cas d'utilisation à l'aide de plans-type et de conseils pratiques

## Public concerné

- Chefs de projet, analystes, concepteurs et développeurs souhaitant acquérir des compétences pointues en analyse et modélisation des exigences.

## Pré requis

- Cette formation ne nécessite pas de pré-requis.

## Une formation de 2 jours

Caractéristiques	Paris
<b>Tarif : 1190 € HT par personne</b>	<b>03/03/2011</b>
<b>Numéro de formateur : 11753687675</b>	<b>26/05/2011</b>
<b>Nombre d'heures : 14</b>	<b>22/09/2011</b>
<b>Référence : OB212</b>	<b>08/12/2011</b>
<b>Contact : Patrick LE GOFF</b>	
<b>Telephone : 01.76.60.66.10</b>	
<b>Email : <a href="mailto:contact@kaptive.com">contact@kaptive.com</a></b>	

## Description des modules

num	Module
<b>1</b>	<b>Introduction</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les exigences</li> <li>- Les bases d'UML 2</li> <li>- La démarche proposée</li> <li>- Les études de cas</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Identifier les cas d'utilisation</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le concept de cas d'utilisation</li> <li>- La notion d'acteur</li> <li>- Bonnes pratiques</li> <li>- Traçabilité avec les exigences</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Décrire les cas d'utilisation</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La notion de scénario</li> <li>- La description textuelle des UC</li> <li>- Quel plan-type utiliser ?</li> <li>- Comparaison avec les User Stories</li> <li>- Les bases du diagramme de séquence</li> <li>- Le diagramme de séquence système</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Organiser les cas d'utilisation</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les relations entre cas d'utilisation</li> <li>- Les relations entre acteurs</li> <li>- Retour sur le diagramme de séquence</li> <li>- La notion de package</li> <li>- UC et IHM, UC et tests</li> <li>- UC et gestion de projet</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Compléments dynamiques</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le diagramme global d'interaction</li> <li>- La modélisation métier</li> <li>- Les bases du diagramme d'activité</li> <li>- Des processus aux cas d'utilisation</li> <li>- Modélisation de la navigation</li> <li>- Les bases du diagramme d'états</li> </ul>
<b>6</b>	<b>Compléments Objet</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le modèle du domaine</li> <li>- Les classes, attributs et associations</li> <li>- Les rôles et multiplicités</li> <li>- L'agrégation et la composition</li> <li>- Le diagramme des classes participantes</li> </ul>
<b>7</b>	<b>Conclusion</b>
<b>Détails</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Récapitulatif de la démarche et des diagrammes utilisés</li> <li>- Ressources complémentaires</li> </ul>