



**WWW.FABRICAWEB.COM.BR**

## **DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE USANDO A UML NA PRÁTICA**

### **Breve sumário:**

Este curso visa à capacitação de profissionais responsáveis pelo desenvolvimento e direcionamento de levantamento de requisitos, na utilização da UML de forma prática. O curso, além de explicar o conceito e a utilização de Casos de Usos e os nove diagramas da UML, mostra passo-a-passo os seguintes tópicos:

Semântica envolvida nos diagramas;

Quais diagramas utilizar e em que ordem.

Bancos de Dados Relacionais e a Orientação a Objetos

A UML dentro do contexto do Desenvolvimento Iterativo de Software – O Processo Unificado;

### **Público Alvo:**

Analistas de Sistemas - Pois estes necessitam compreender o ciclo de vida de desenvolvimento de software, usando a UML a fim de poderem efetivar solicitações à programação, DBAs e stakeholders envolvidos.

Analistas de Negócios - Pois estes necessitam compreender a correta extração de requisitos do software. Acompanhar os usuários, analistas e programadores na conclusão destes requisitos.

Líderes de projetos e/ou Gerentes - Pois estes necessitam compreender quais são os produtos essenciais gerados pela UML e, principalmente, precisam entender o ciclo de vida da construção de um projeto.

Durante o curso, é proposto um software de e-commerce para os exercícios, esclarecendo a notação UML para a WEB; contudo pode-se trabalhar com uma aplicação da Empresa, utilizando seus próprios casos de uso.

### **Conteúdo Programático:**

Modelar: O que é e por que utilizar? Motivos para se modelar - Falhas comuns; Como Modelar ? Queda D'água; Processo Iterativo; Gerenciamento de Requisitos.

Documentos Iniciais do Software;

Como escrever Casos de Uso bem-formados;

UML – Definição, semântica e notação de todos os nove diagramas da UML (Casos de Uso, Diagrama de Atividades, Diagrama de Classe, Diagrama de Objetos, Diagrama de Seqüência, Diagrama de Colaboração, Diagrama de Estados, Diagrama de Componentes e Diagrama de Implantação);

Teoria de Classes, onde são abordados os principais tópicos da AOO.

São realizados exercícios dos seguintes diagramas: Casos de Uso, Diagrama de Atividades, Diagrama de Classe e Diagrama de Seqüência.

Banco de Dados: Definição de Entidades, Dicionário de Entidades, Dicionário de Dados, Normalização, Comparação do Modelo de Classes e o MER; Banco de Dados Orientados a Objetos.



## WWW.FABRICAWEB.COM.BR

2-2

Durante o treinamento os participantes são atualizados com aspectos de tecnologias, seu conceito fundamental e uso, estão neste escopo (HTML, JavaScript, DHTML, XML, DLL, JAR, SO, ASP, JSP, PHP).

É apresentada uma ferramenta de modelagem UML assim como uma descrição de onde encontrar mais informação para este tópico.

**Carga Horária:**

32 horas.

**Formato:**

Aulas expositivas com exercícios (não necessariamente em computadores).

**Investimento:**

Entre em contato para turmas que atendam a sua empresa.

**Composição dos Horários:**

4 dias de aula no horário diurno, 8 horas por dia, cada dia dividido em dois períodos de 4 horas e cada período com intervalo de 15 minutos para café. Outros formatos de horários, por favor, entre em contato conosco.

**Material Utilizado:**



Desenvolvendo Software com UML 2.0 – Definitivo de Ernani Medeiros – ISBN : 85-346-1529-2, além de diversas urls e sugestões de bibliografia.

**Obs:**

[atendimento@fabricaweb.com.br](mailto:atendimento@fabricaweb.com.br)