

## UML Overview

### Doelgroep Cursus UML Overview

De cursus UML Overview is bestemd voor developers, designers, architecten, managers en andere geïnteresseerden die een overzicht willen krijgen van de Unified Modeling Language (UML) standaard voor het modelleren van systemen.

### Voorkennis Cursus UML Overview

Kennis van en ervaring met systeemontwikkeling en object oriëntatie is gunstig voor een goede begripsvorming, maar is niet strikt noodzakelijk.

### Uitvoering Training UML Overview

De theorie wordt behandeld aan de hand van presentatie slides en wordt afgewisseld met oefeningen. Illustratieve UML modellen worden gebruikt als demonstratie van de concepten. De cursustijden zijn van 9.30 tot 16.30.

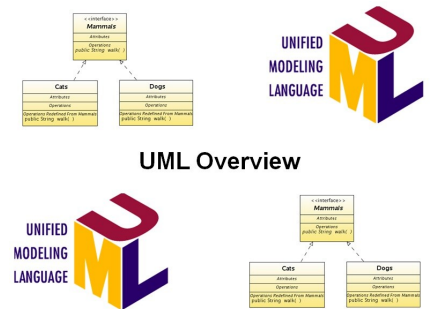
### Certificering Cursus UML

De deelnemers krijgen na het goed doorlopen van de cursus een officieel certificaat UML Overview.

Duur: 1 dag

Prijs: € 699

[Open Rooster](#)



## Inhoud Cursus UML Overview

De cursus UML Overview geeft een overzicht van de UML taal voor het modelleren van systemen. De UML syntax, symbolen, diagrammen en views worden besproken.

### UML Intro

Na een inleiding over de UML specificatie en de betekenis van UML als meta taal, wordt in de cursus ingegaan op Structural Modeling en de diagrammen die daarbij worden gebruikt zoals zoals class en object diagrammen en component en deployment diagrammen.

### Class Diagrams

Ook domain modellering en het modelleren van de mogelijke relaties tussen de classes zoals inheritance, associaties, aggregaties, composities en dependencies worden besproken.

### Use Case Diagrams

Vervolgens wordt aandacht besteed aan Use Case Modeling, het Use Case Diagram, de rol van de actors en de precieze beschrijving van de stappen in de interactie.

### Sequence Diagrams

Ook het modelleren van het dynamische gedrag van systemen, Dynamic Behavior Modeling, met de bijbehorende interactie diagrammen zoals sequence diagrammen en collaboratie diagrammen komt aan de orde.

### State Diagrams

De modellering van system states middels state charts, het verschil tussen passieve en actieve objecten en de rol van threads zijn eveneens onderdeel van de cursus. En er is aandacht voor de rol van activity diagrammen waarin begrippen als control en data flow en swim lanes worden besproken.

### Subsystems en Stereotypes

Ook staan een aantal geavanceerde UML concepten zoals packages en subsystems, het gebruik van stereotypes, constraints en tagged values op het programma.

## Modules Cursus UML Overview

| <b>Module 1 : UML Introduction</b>   | <b>Module 2 : Use Case Modeling</b>  | <b>Module 3 : Structural Modeling</b>  |
|--|--|--|
| What is UML?<br>Modeling Reasons<br>UML History<br>UML Design Goal<br>UML Diagrams<br>UML Views<br>Use Case View<br>Logical View<br>Component View<br>Deployment View<br>Notes and Adornments<br>Stereotypes<br>Tagged Values<br>Constraints<br>System Sequence Diagrams   | Use Cases<br>Actors<br>System Context Diagram<br>Identifying Use Cases<br>Use Case Diagram<br>Use Case Modeling Steps<br>High Level Use Case<br>Expanded Use Case<br>Structuring Use Case Model<br>Include Relationship<br>Include Use Case<br>Extends Relationship<br>Extends Use Case<br>Use Case Generalization<br>Actor Generalization | Structural Modeling<br>Identification of Classes<br>Structural Diagrams Elements<br>Structural Relationships<br>Association Modeling<br>Domain Class Model<br>Interfaces<br>Composition<br>Generalization<br>Dependencies<br>Packages<br>Objects and Links<br>Component Diagrams<br>Deployment Diagrams<br>Design Class Diagrams |
| <b>Module 4 : Interactions</b>   | <b>Module 5 : State Machines</b>   | <b>Module 6 : Activity Graphs</b>  |
| Interaction Diagrams<br>System Sequence Diagrams<br>Object Sequence Diagrams<br>UML Messages<br>Sequence Diagrams Elements<br>Recursion and Conditions<br>Sequence Diagram Syntax<br>Communication Diagrams<br>Communication Diagram Elements<br>Communication Diagram Syntax<br>Interaction Diagrams are Valuable | State Machines<br>State Diagram Elements<br>State Machine Usage<br>State Entry and Exit Actions<br>Pseudo States<br>Order of Actions<br>Internal Transitions<br>State Do Activities<br>Guards<br>History States<br>State Diagram Syntax  | Activity Diagram<br>Steps in Activity Diagrams<br>Actions and Subactivities<br>Activity Diagram Elements<br>Decisions<br>Sync State<br>Fork Transitions<br>Join Transitions<br>Swim Lanes<br>Activity Diagram Syntax<br>Using Activity Diagrams  |