

CURSO DE UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Este curso capacita al alumno para conocer el Lenguaje Unificado de Modelado (UML, por siglas en inglés Unified Modeling Language) que es un lenguaje muy popular de modelado de sistemas de software. Creado y administrado por OMG (Object Managed Group, grupo dedicado al desarrollo de estándares y tecnologías relacionados con la programación orientada a objetos), UML usa técnicas de notación gráfica para crear modelos visuales de sistemas de desarrollo de software. Hoy es el lenguaje de modelado de software más utilizado.

Categorías: [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#), [Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	200 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL

Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

1. Introducción
2. El origen del UML: Unified Modeling Language
3. El Proceso Unificado
4. MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Introducción
2. El objeto
3. La abstracción
4. Clases de objetos
5. Encapsulación
6. Herencia
7. Especialización y generalización
8. Clases abstractas y concretas
9. Polimorfismo
10. Composición
11. La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
2. - Casos de uso
3. - Actor

4. - Escenario
5. - Representación textual de los casos de uso
6. Modelado de la dinámica
7. - Diagrama de secuencia
8. - Diagrama de comunicación
9. - Marcos de interacción
10. Modelado de objetos
11. - Conocer los objetos del sistema por descomposición
12. - Representación de clases
13. - Las asociaciones entre objetos
14. - Relación de generalización/especialización entre clases
15. - Diagrama de objetos o instancias
16. - Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

1. Introducción
2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

1. Modelado de objetos
2. - La noción de estado
3. - El cambio de estado
4. - Elaboración del diagrama de estados-transiciones
5. - El diagrama de timing
6. Modelado de las actividades
7. - Las actividades y los encadenamientos de actividades
8. - Las particiones o calles
9. - Las actividades compuestas
10. - El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
11. Modelado de la arquitectura del sistema
12. - El diagrama de componentes
13. - El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los perfiles
3. Estereotipos
4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

1. Introducción
2. Instalación
3. Interface
4. Crear un Proyecto
5. Guardar un proyecto
6. Diagrama de clases
7. - Crear Y editar un diagrama de clases
8. - Crear y editar elementos
9. - Agregar atributos y operaciones
10. - Crear generalización
11. - Crear asociación
12. Análisis textual
13. - Crear diagrama de análisis textual
14. - Determinar clases y elementos
15. - Crear clases candidatas
16. Diagrama de componentes
17. - Crear un componente
18. - Crear una interface