



## UML-2 (IF5-UML)

- **Autrefois** : notation graphique, langage de modélisation (jamais une méthode !)
- **Aujourd'hui** : incontournable en entreprise (il se peut que vous n'avez pas à en écrire, mais vous aurez forcément à en lire !)
- **Dans un futur proche** : les outils logiciels transforment UML-2 en un véritable langage de programmation graphique qui pourrait générer 100% du code
- **Unité IF5-UML : UML-2**  
processus itératif, analyse ET conception,  
outil professionnel = Netbeans



## IF5-UML

**Objectifs :** Savoir modéliser en UML 2 (analyse et conception). Suivre un processus itératif piloté par les cas d'utilisation. Traduire en Java.

- Introduction à UML 2, les cas d'utilisation
- Les modèles statique et dynamique
- Les diagrammes de conception
- De la conception au code Java (Swing, JDBC, Hibernate)
- Patterns de conception, MVC



## UML2/Java : 16hCo+14hTP

- **TP** : 1. les cas d'utilisation, 2. le statique, 3. le dynamique, 4. la conception et java, 5. la conception d'une IHM, 6. le stockage des données, 7. les patterns de conception (*même mini-projet tout au long de l'unité*)
- **Responsable** : Denis BUREAU
- **Principal intervenant** : Pierre LEFEBVRE
- **Validation** : examen écrit, et rapport sur une ou deux itérations supplémentaires du mini-projet
- **Livre de référence** : Craig Larman (en français)  
« UML 2 et les design patterns (développement itératif) »

**Vos questions ?**