

kod szkolenia: OCUP2-FL / PL AA 3d

# Przygotowanie do certyfikacji OMG Certified UML Professional 2TM Foundation



## Przeznaczenie szkolenia

Szkolenie skierowane do osób pragnących potwierdzić swoją znajomość UML poprzez uzyskanie międzynarodowego certyfikatu sygnowanego przez organizację OMG, odpowiedzialną za standard UML.



## Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia

Szkolenie przygotowuje do zdania egzaminu OCUP2 Foundation (kod szkolenia OMG-OCUP2-FOUND100) – najbardziej znanego, międzynarodowego egzaminu, potwierdzającego znajomość standardu UML na poziomie wystarczającym do sprawnego posługiwania się nim w projektach informatycznych. Wiedza teoretyczna uzupełniana jest dużą ilością przykładowych ćwiczeń i pytań, aby jak najlepiej przygotować uczestników do zdania egzaminu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane jest narzędzie Enterprise Architect.



## Oczekiwane przygotowanie słuchaczy

Znajomość UML w stopniu co najmniej podstawowym. Znajomość języka angielskiego (egzamin w języku angielskim).



## Język szkolenia

- Szkolenie: polski

- Materiały: polski



## Czas trwania

3 dni / 21 godzin

## Agenda szkolenia

1. Informacje na temat certyfikacji OCUP2 i przebiegu egzaminu.
2. Rola modelowania w procesie twórczym, relacja model – system
3. Specyfikacja UML – struktura i zawartość.
  - Metamodelowanie jako sposób definicji podstawowych pojęć języka
  - Podstawowe pojęcia metamodelu UML: klasyfikatory, zachowania, zdarzenia
4. Analiza semantyki, syntaktyki i notacji pojęć objętych egzaminem.
  - Podstawowe struktury: komentarze, ograniczenia, typy, przestrzenie nazw, zależności, rodzaje widoczności, kolekcje
  - Pakiety i ich relacje
  - Klasyfikatory, ich cechy i relacje
  - Specyfikacja instancji
  - Wartości
  - Rodzaje zdarzeń
  - Interakcje: rodzaje komunikatów, zdarzenia wysłania i odebrania komunikatu, zachowanie uczestników interakcji
  - Aktywności
    - Węzły wykonywalne, sterowania i obiektów
    - Przepływy sterowania i przepływy obiektów
  - Akcje i ich rodzaje
  - Maszyny stanów
    - Stany proste i złożone
    - Pseudostany
    - Algorytmy przejścia
  - Przypadki użycia
    - Właściciel przypadku użycia
    - Relacje przypadków użycia i aktorów