

Korea
Software
Technology
Association



UML2.x 기초 다루기 실습

훈련기간: 2010.01.25 ~ 02.05

강사명: 손재현 -넥스트트리소프트
-jhsohn@nexttree.co.kr

□ 교육 목표 & 특징

- UML2.x의 이해
- 유스케이스 작성
- 객체모델링 이해
- UML2.x의 다양한 다이어그램 이해 및 활용
- 모델링 도구 사용법 습득

- 본 강의는 아래 기술에 대한 이해를 필요로 합니다.
 - 객체지향 언어(Java) 기초
 - 개발프로세스 이해

□ 교육은 매 회 4 시간씩 총 5회에 걸쳐 진행합니다.

1 일차	2 일차	3 일차	4 일차	5 일차
<ul style="list-style-type: none"> - UML 개요 UML 소개 UML 역사 UML 다이어그램분류 	<ul style="list-style-type: none"> - 구조 다이어그램 클래스 객체 컴포넌트 배치 	<ul style="list-style-type: none"> - 행위 다이어그램 유스케이스 액티비티 상태기계 	<ul style="list-style-type: none"> - 상호작용 다이어그램 상호작용 Overview 시퀀스 커뮤니케이션 타이밍 	<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 I 유스케이스 개요 유스케이스 내용 유스케이스 다이어그램
6 일차	7 일차	8 일차	9 일차	10 일차
<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 II 유스케이스 목표수준 유스케이스 명세 유스케이스 패턴 	<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 III 유스케이스 분석기법 분석클래스 제어클래스 실체클래스 	<ul style="list-style-type: none"> - 요구사항 모델실습 I 유스케이스 사용자 시나리오 핵심개념 모델 	<ul style="list-style-type: none"> - 요구사항 모델실습 II 인터페이스 추출 유스케이스 분석 컴포넌트 식별 	<ul style="list-style-type: none"> - 설계모델 실습 컴포넌트 설계 유스케이스 설계 도메인 모델

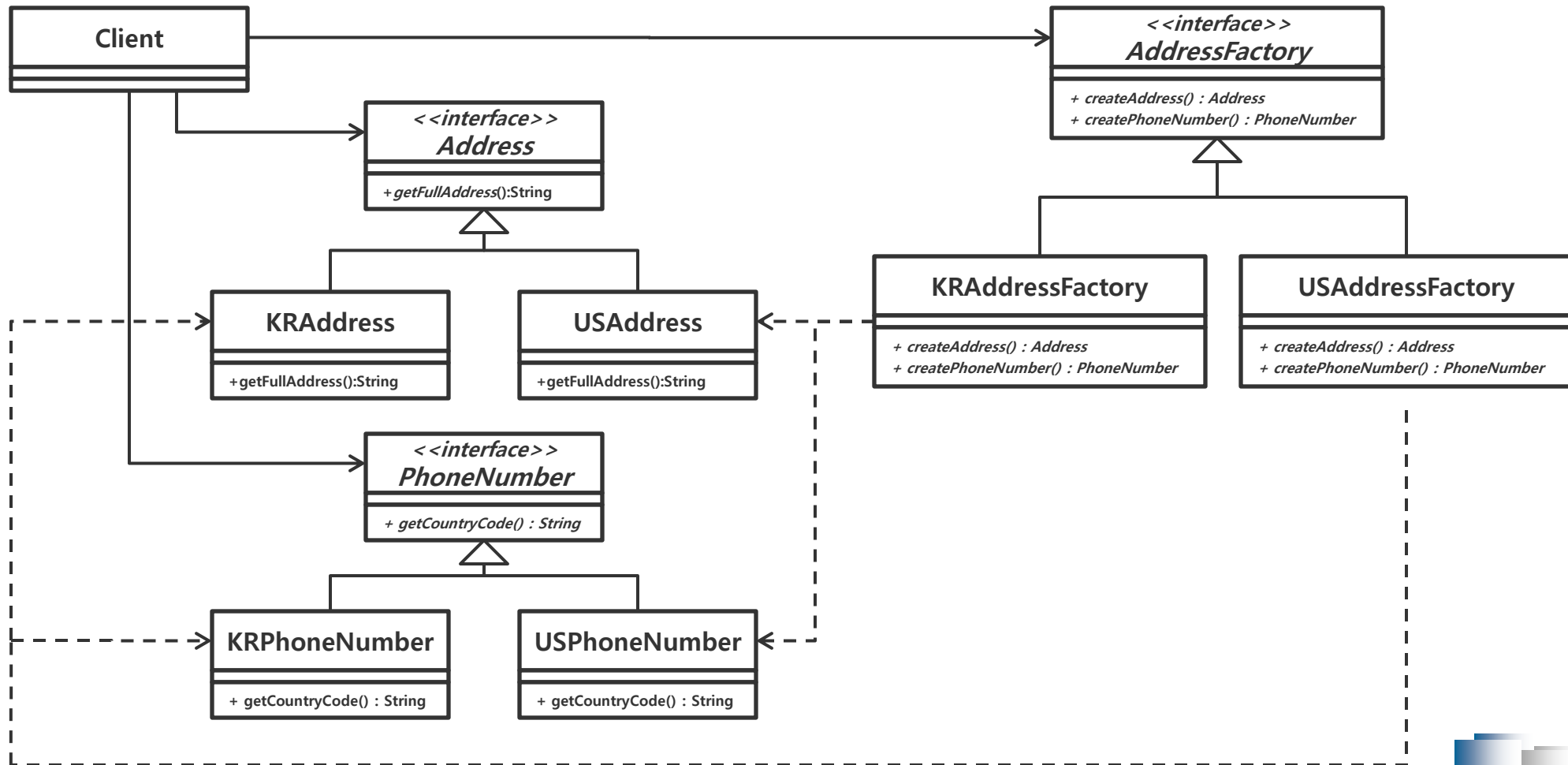
4일차 – 상호작용 다이어그램

1. 시퀀스 다이어그램

ONE STEP AHEAD

- 다양한 고객을 대상으로 영업하는 A씨는 자신 만의 고객관리가 필요함
- 초기에는 A씨 고객이 주로 국내인을 대상으로 영업
- 영업을 하면서 외국에 거주하는 고객이 점차 증가
- A씨는 주소와 전화번호가 거주하는 국가에 맞게 생성되기를 원함

□ 클래스 구조



□ 시퀀스 다이어그램

