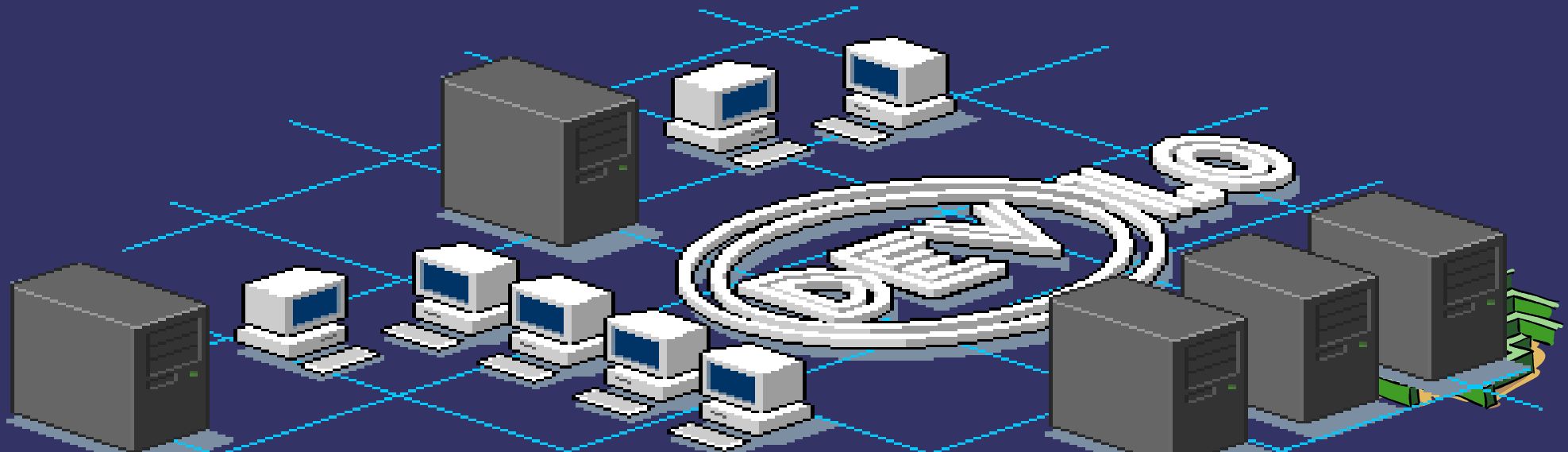


INTRODUCTION CONCEPTS ORIENTÉS OBJET ET UML

Eric Papet

e.papet@dev1-0.com

Architecte Logiciel & Sécurité



Qui parle ?

➔ Eric Papet

- Co-fondateur SSII DEV1.0 depuis 2000 (Bidart)
- Co-fondateur CLUSIR Aquitaine
- Secrétaire association AQUINETIC (Bordeaux)
- Architecte logiciel et sécurité
- Lead auditor 27001
- 15 ans d'expertise dans la réalisation et le déploiement d'application distribuées (open sources).
- 5 ans d'expériences dans le développement et la mise en place d'architectures Big-Data (HA-DOOP)
- 5 ans d'expertise dans les audits d'applications WEB



plan

➔ CONCEPTS GÉNÉRAUX DE L'ORIENTÉ OBJET

- LES OBJETS ET LES CLASSES
- ENCAPSULATION
- CLASSIFICATION ET POLYMORPHISME
- ÉVÈNEMENTS ET ÉTATS
- ÉTAPES D'UN PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT

➔ INTRODUCTION À UML 2.X

- LES DIAGRAMMES (STATIQUE/DYNAMIQUE/FONCTIONNEL)
- USES CASE
- CLASSES
- SÉQUENCE
- ACTIVITÉ / AUTOMATE
- DÉPLOIEMENT

➔ Élaboration d'une démarche UML simplifiée pour la réalisation d'une application web

➔ Introduction aux architectures et design pattern

