



UML 2 et les design patterns

- Author : Craig Larman
- Publisher : Pearson Education, 2005
- pages : 655 pages
- N° Class : 621/1152

Ce livre de référence en matière de " pensée objet " est une introduction pratique à l'analyse et la conception orientées objet (A/C00) au moyen d'UML et des design patterns. Il propose de suivre une démarche itérative et incrémentale bien définie, le Processus Unifié, qui guide pas à pas utilisateur, de la spécification des besoins au code de l'application. Le Processus Unifié fait appel à UML, le langage standard de représentation graphique pour les projets de conception logicielle. L'auteur propose une description complète des design patterns, qui constituent les " meilleures pratiques " que les experts en A/C00 appliquent au développement de systèmes. Parmi ces patterns, se trouvent les célèbres patterns GoF et GRASP, dont les modalités d'application sont ici détaillées. Cette troisième édition comprend plus particulièrement : Des développements plus importants sur la maîtrise de l'A/C00 au travers des études de cas ; Les améliorations liées à UML 2, à la modélisation agile, au développement piloté par les tests, et au refactoring ; De nombreuses explications sur la façon de combiner le développement itératif et évolutif à l'A/C00 ; Des indications pour appliquer le Processus Unil ; Un nouveau chapitre sur l'évolution des besoins L'ouvrage se caractérise par l'analyse complète de deux études de cas, qui illustrent tout le processus d'A/C00 : techniques clés, patterns essentiels, notation UML. Il s'adresse aux développeurs et aux étudiants en informatique ou en génie logiciel qui connaissent un langage de programmation objet mais sont novices en matière d'A/C00, ainsi qu'à ceux qui désirent apprendre ou approfondir la notation UML, l'application des patterns et les principes d'analyse et de conception.