

# Tytuł szkolenia: Modelowanie w Enterprise Architect

## Kod szkolenia: UML-EA2

### Wprowadzenie

Enterprise Architect jest jednym z najbardziej znanych i najczęściej wykorzystywanych narzędzi do modelowania w języku UML i nie tylko. Jednak efektywna praca w tym narzędziu, szczególnie w większym zespole, wymaga – poza samą znajomością narzędzia – także dobrej organizacji pracy i właściwej konfiguracji środowiska. Uczestnicy szkolenia poznają podstawowe techniki pracy w Enterprise Architect, uczą się prawidłowo zorganizować i utrzymywać strukturę modelu oraz generować dokumentację projektową. Poznają także zasady pracy grupowej w różnych konfiguracjach środowiska Enterprise Architect.

Forma prowadzenia zajęć: wykłady, ćwiczenia. Większość czasu zajęć jest poświęcona na wykonywanie ćwiczeń i wspólne ich omawianie. Uczestnicy są aktywnie zaangażowani w przebieg zajęć.

### Adresaci szkolenia

Kurs jest przeznaczony dla:

- kierowników projektów, analityków i projektantów systemów informatycznych,
- osób zarządzających środowiskiem Enterprise Architect wykorzystywanym w projektach informatycznych,
- osób wykorzystujących Enterprise Architect do modelowania.

**Umiejętności wymagane przed odbyciem kursu:**

- znajomość notacji UML w zakresie diagramów klas

### Cel szkolenia

Po zakończeniu kursu uczestnicy powinni:

- umieć wykorzystać narzędzie Enterprise Architect w codziennej pracy,
- znać techniki pracy grupowej w Enterprise Architect i umieć je wykorzystać w różnych środowiskach.

### Czas i forma szkolenia

- 14 godzin (2 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

## Plan szkolenia

### Dzień 1

1. Podstawowe zasady pracy w Enterprise Architect.
  - a. Tworzenie projektu;
  - b. tworzenie i edycja diagramów; obiekty, połączenia i ich własności;
  - c. diagramy a model.
2. Zarządzanie modelem.
  - a. Hierarchiczna budowa modelu;
  - b. pakiety;
  - c. powiązania pomiędzy poszczególnymi składnikami modelu;
  - d. śledzenie pokrycia.
3. Generowanie dokumentacji.

### Dzień 2.

1. Podstawy pracy grupowej.
  - a. Importowanie i eksportowanie fragmentów modelu;
  - b. wspólny dostęp do projektu; projekty na bazie danych.
2. Wersjonowanie i kontrola dostępu.
  - a. Blokowanie pakietów, diagramów i obiektów;
  - b. uprawnienia użytkowników; controlled packages; audyt; linie bazowe.
3. Wersjonowanie i praca grupowa z wykorzystaniem SVN.
  - a. Integracja Enterprise Architect z SVN;
  - b. praca w środowisku wykorzystującym SVN;
  - c. pobieranie do edycji (check-out) i zatwierdzanie zmian (check-in).