

■UML (Unified Modeling Language)

オブジェクト指向プログラミングによるシステム設計のための統一モデル表記法。
システムを図(モデル)として表現して、その設計や分析を行うために用いられる。

■UMLを学習するメリット

UMLを理解する。

ソースコードの全体像を理解できる。

統一感のあるプログラムを作成できる。
保守や仕様変更が容易になる。

プログラムを早く容易に作成できる。

大規模なソフトウェア開発の効率が良くなる。

■セミナー内容

オブジェクト指向開発の概要

- ・オブジェクト指向, Java, 開発プロセス, UML
- ・オブジェクト, クラス, オブジェクト指向の3大概念 (カプセル化, 継承, ポリモーフィズム)
- ・システム開発におけるUMLの利用方法

UMLの基本 (クラス図, シーケンス図)

- ・クラス図とシーケンス図の描き方

クラス図やシーケンス図とJavaによる実装

- ・モデルとJavaソースコードの対応付け
- ・Javaプログラミング演習問題

UML & Javaセミナー

■実施内容

- 日時** : 平成25年3月27日(水) ~ 29日(金)
9:30 ~ 17:30 (昼休憩含む)
- 場所** : 合同棟6階ハードウェア実験室
- 対象** : 本学科学部生, 大学院生, 教職員
- 人数** : 20名 (先着順)
- 参加費** : 無料
- 講師** : (株)オージス総研 講師

※1 Javaについて, 予習をしてもらうことがあります。

※2 事前にいくつかの課題に取り組んでもらいます。