

Templates Patterns und Addins Entwicklung Grundschulung

Dauer: 1,5 Tage Schulung + 0,5 Tage Workshop

Zielgruppe:

Unterstützen Sie Ihre User mit Templates, Patterns und Addins um Firmen und Projekt Standards einzuhalten, die Arbeit zu erleichtern und somit schneller die gewünschten Architektur zu Modellieren. Diese Schulung richtet sich an Maintenance, Entwickler und System-Designer, die den breiten Funktionsumfang von Enterprise Architect noch erweitern oder auf Ihre Bedürfnisse anpassen wollen.

Voraussetzungen

Grundlegende Kenntnisse von Enterprise Architect und der objektorientierten Programmierung im speziellen von C# sind notwendig.

Inhalte

- Kennenlernen des Automation Interface und wie eine Verbindung zu EA aufgebaut wird
- Das Enterprise Architect Object-Model - was ist zu beachten, was kann man damit tun.
- Entwicklung eines Add-Ins und die unterstützten Events
- Unterschied zwischen Repository Com-Interface und Addin Verbindung
- Einführung in die Verschiedenen Addin Typen
- Erstellen und Arbeiten von benutzerdefinierten Patterns und Templates
- UML Profile und Erweiterungen durch Toolbox, Diagram und Taskpanes
- Zusammenfassung von Profilen, Diagrammen, Toolboxes in MDG Technologies
- Illustration aller Themengebiete anhand von praktischen Beispielen
- Workshop zur Erstellung einer eigenen MDG Technology und eines eigenen Addins
- Umsetzung der Analyse mit Hilfe von UML in EA anhand eines Beispielprojekts