



BUSINESS OBJECTS XI 3.0 DESIGNER

3 jours

Public

développeurs, administrateurs base de données

Pré-requis

Connaissance du modèle relationnel, notions de SQL

Matériel pédagogique

Support de cours. Un poste par stagiaire.

Objectifs

Connaître :

- Les principes de l'architecture de la plate forme BO

Être capable de :

- Maintenir des univers existants
- Créer des univers à partir d'entrepôts de données *ad hoc* ou de bases de production
- Sécuriser les requêtes des utilisateurs
- Gérer différents niveaux d'agrégats pré-calculés

Acquérir les bons réflexes pour :

- Optimiser les requêtes utilisateurs

Programme

LE ROLE DU DESIGNER

CREATION DES UNIVERS

- Connexion à la source de données
- Choix des jointures
- Créer des objets et des classes
- Créer des conditions pré-définies
- Résoudre les boucles
- Créer des objets dynamiques
- Les fonctions @
- Déployer un univers

RESOUDRE LES PROBLEMES DE CONCEPTION

- Les tables d'agrégats
- Les alias de table
- Utiliser les contextes
- Détecter et résoudre les « gouffres » et les « ventilateurs »

METHODOLOGIE ET ETUDE DE CAS

- Pré-étude
- Analyse
- Architecture technique à partir d'une base de production
- Architecture technique à partir d'un entrepôt de données
- Cycle de réalisation
- Mise en production
- Évolution