



Business Objects XI Designer

Business Objects XI Designer

durée : 2 jour(s)

code formation : BOD

Description :

Mettre en place l'infrastructure d'exploitation de Microsoft Dynamics CRM qui fournit une vision métier des données et assure l'autonomie de l'utilisateur en présentant les données en termes de gestion simples, ce qui permet à l'utilisateur de s'affranchir de la complexité technique et d'utiliser son propre vocabulaire.

Pré-requis :

Avoir suivi le cours Utilisateur Web Intelligence XI Niveau 1 ou Desktop Intelligence XI Niveau 1.
La connaissance du langage SQL et des modèles relationnels est également fortement conseillée

Programme :

1. Découverte de l'interface Designer:

- | Rôles du Designer d'univers
- | Introduction à Designer et ses univers
- | Présentation de l'interface Designer: barres d'outils, fenêtre Univers et fenêtre Structure
- | Procédure de développement de l'univers
- | La méthodologie de mise en oeuvre : pré-étude, analyse, cycle de réalisation ...
- | Exemples d'utilisation de Designer

2. Utilisation de l'assistant pour créer un univers:

- | Lancement de l'interface Designer
- | Mise en oeuvre et création automatique par l'assistant
- | Importation, ouverture, exportation d'un univers
- | Création d'un univers
- | Définition des paramètres d'univers
- | Utilisation de l'interface utilisateur de Designer

3. Méthodologie de création d'un univers sans l'assistant:

- | Créer la connexion manuellement
- | Définir un schéma
- | Définir la structure
- | Insérer des tables, définir des tables dérivées
- | Définir des jointures

- | Définir des cardinalités
- | Ajouter des jointures et des cardinalités
- | Vérifier l'univers
- | Gérer les boucles par des alias ou contextes
- | Créer des classes métiers, des objets, filtres et indicateurs
- | Définir la navigation agrégée

4. Validation de l'univers en tant qu'utilisateur via Desktop Intelligence XI ou via Web Intelligence XI

5. Mise en oeuvre de listes de valeurs en cascade

6. Evolution de l'univers et résolution de boucles

- | Les problèmes liés aux chemins de jointures
- | La définition d'alias
- | La définition d'objets
- | La résolution de boucles

7. Création d'objets dynamiques

- | Mise en place des tables d'agrégats
- | Utilisation des fonctions @ du module Designer
- | Utilisation des fonctions analytiques
- | La navigation agrégée

8. Déploiement des univers

- | Introduction à la création d'univers
- | Propriétés sur les objets
- | Appliquer un sens sur les objets
- | Opérations simples sur les classes, objets et conditions
- | Les dimensions de type date
- | Les filtres prédéfinis
- | Définition de classes, d'objets et de hiérarchies
- | Les listes de valeurs
- | Diffusion des univers
- | Import et export des univers
- | Mise à jour
- | Gestion des versions

9. Définition et exploitation des tables d'agrégats

10. Les contextes et la sécurité:

- | Déploiement des univers
- | Approche de la console d'administration CMC de Business Objects
- | Définition de restrictions d'accès à un univers
- | Vérification de l'intégrité d'un univers
- | Les niveaux de visibilité des objets
- | Gestion des connexions

11. Définition et exploitation des tables dérivées

- | Utilisation de tables dérivées, des univers dérivés...
- | Mise en place de l'environnement
- | Gestion des tables d'historique

12. Etude de cas : création et test d'un univers sur une base de production puis sur un Data Warehouse