

## **BO DESIGNER XI 3**

### **CODE STAGE : D-B13**

#### **OBJECTIFS**

L'objectif de cette formation est d'assurer l'appropriation de la création des univers métiers et d'acquérir une méthodologie de mise en oeuvre.

Ceci à travers les objectifs opérationnels suivants :

code2utf('8211',0) Maîtriser l'architecture et le rôle du designer d'univers

code2utf('8211',0) Créer la structure et les objets d'un univers

code2utf('8211',0) Mettre en oeuvre les fonctions et l'organisation optimale d'un univers : listes de valeurs, tables d'agrégat, les jointures code2utf('8230',0)

#### **DURÉE**

3 jours

#### **PUBLIC**

Cette formation est destinée aux consultants, développeurs, chefs de projets, membre d'une équipe projet, responsables de projets décisionnels.

#### **PRÉ-REQUIS**

Cette formation nécessite :

Business Objects Desktop Intelligence XI 3 code2utf('8211',0) Niveau 1 (D-B04)

Business Objects WebIntelligence XI 3 code2utf('8211',0) Niveau 1 (D-B21)

ainsi que des connaissances du SQL et des modèles relationnels.

#### **PROGRAMME**

Module 1 : INTRODUCTION A DESIGNER

Qu'est-ce que l'informatique décisionnelle ?

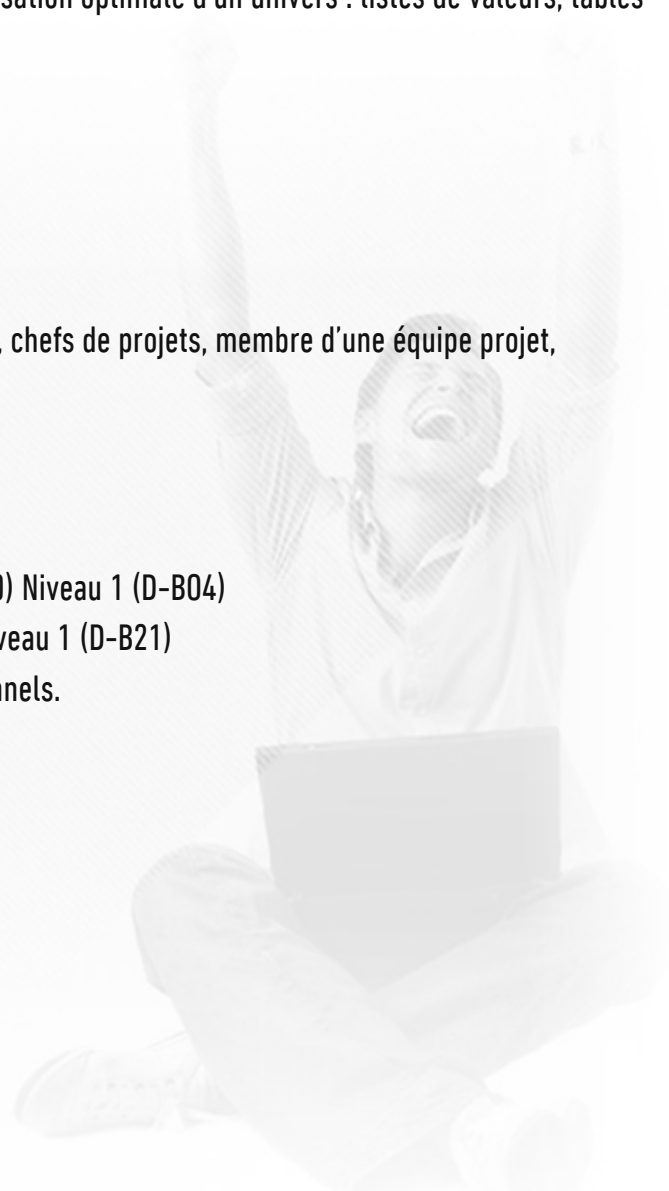
Qu'est-ce que Business Objects ?

L'interrogation : qui fait quoi ?

La spécificité de Business Objects : la couche sémantique

Principaux outils qui utilisent les univers

Autres logiciels de Business Objects



## Vocabulaire

### Module 2 : CRÉER UN UNIVERS PAS A PAS : STRUCTURE

Méthodologie: les étapes à suivre

Présentation de la base de données

Se connecter à designer

Les paramètres de l'univers

Créer une nouvelle connexion

Les différents types de connexion

Utiliser une connexion existante

Choisir les tables

Paramètres d'affichage des tables

Choisir le type de jointure

Créer les jointures

Créer une auto-jointure

Créer une thêta jointure

Détecter les cardinalités

Détecter les boucles

Résoudre une boucle en créant un alias

Résoudre une boucle en créant un alias avec l'assistant

Cas des boucles sémantiques : créer des contextes

### Module 3 : CRÉER UN UNIVERS PAS A PAS : GERER LES OBJETS

Connaître les différents types d'objets

Créer et éditer des classes

Les objets

Créer un objet : dimension

Créer des objets : dimension, information

Créer un objet : indicateur

Tester l'univers

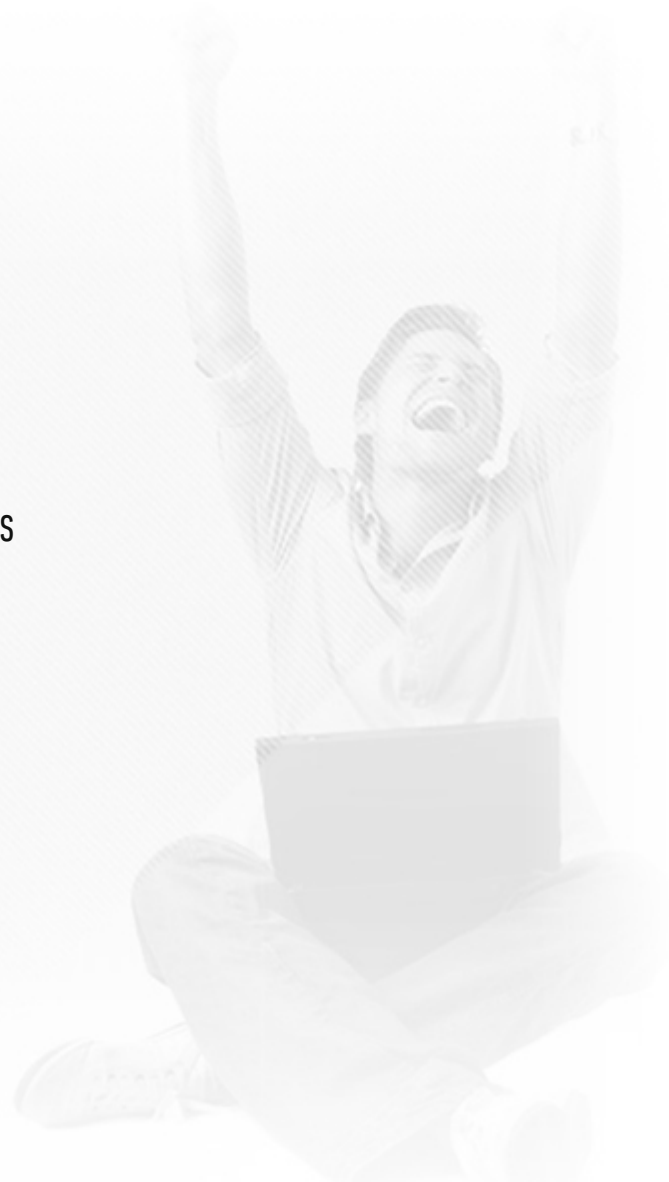
Créer des objets

Les listes de valeurs associées

Les dimensions temps : création automatique

Les dimensions temps : création manuelle

Les Hiérarchies



Créer les hiérarchies

Les filtres / conditions prédéfinies

Les restrictions

Appliquer des restrictions

### Module 4 : FONCTIONS COMPLEMENTAIRES ET OPTIMISATION

Les fonctions @

Utiliser @select

Utiliser @prompt

Exercice complémentaire code2utf('8211',0) @Select et @Prompt : la tranche de prix

Les listes de valeurs en cascade

Mise en oeuvre des listes de valeurs en cascade

Vérification des listes de valeurs en cascade

Fonction @WHERE

Fonction @AGGREGATE\_AWARE

Exemple 1 : Mettre en oeuvre les tables d'agrégat (Agregat\_produit)

Exemple 2 : Mettre en oeuvre les tables d'agrégat (Agregat\_clients)

Le raccourci jointure

Les relations réflexives

Les tables dérivées

### Module 5 : CAS PRATIQUES

Résoudre des problèmes de calculs

Créer un univers et résoudre les problèmes liés au modèle

Créer un univers performant

