

Programme de formation Design Patterns

• Objectifs

Au cours de la formation, vous allez apprendre à :- Maîtriser les principes fondamentaux de la conception objet- Connaître les principaux Design Patterns- Mettre pragmatiquement en oeuvre les Design Patterns au sein d'une conception objet- Découvrir comment les Patterns s'appliquent à l'architecture et aux Frameworks- Structurer les applications orientées objet en packages respectant les règles de couplage et de cohésion- Améliorer une application existante en utilisant les principes du refactoring combinés aux Design Patterns

• Pré requis

UML

• Durée

5 jours

• Public

Concepteurs, Développeurs

• Plan de formation

Introduction à la conception objet et aux Design Patterns

Processus de développement agiles
Analyse et conception
La conception dans les processus agiles
Découverte d'un Design Pattern

Principes fondamentaux de conception

Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités
Principe d'ouverture / fermeture (OCP)
Inversion des dépendances (DIP)
Substitution de Liskov (LSP)
Séparation des interfaces (ISP)

Design Patterns du GoF et autres Patterns

De comportement (itérateur, stratégie, Template Method, état, observateur, médiateur, visiteur)
De création (singleton, fabrique abstraite, Builder)
De structure (composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object)

Patterns et architecture

Couches logicielles
Modèle Vue Contrôleur (MVC)
Frameworks
Approche par composants

Organiser un modèle et en contrôler la qualité

Règles d'organisation en packages
Métriques de packages

Le refactoring

Définition et principes du refactoring
Quelques "mauvaises odeurs"
Exemples de refactoring
Refactoring vers les Design Patterns
Les outils du refactoring