

Durée : 2 jour(s)

Objectifs

Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

Pré-requis

Chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement

Formation initiale ou expérience en développement informatique requise

Plan de cours

1. 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

2. Les Design Patterns du GoF et autres Patterns

Les Design Patterns de comportement : itérateur, stratégie, Template Method, état, observateur, médiateur, visiteur

Les Design Patterns de création : singleton, fabrique?abstraite, builder

Les Design Patterns de structure : composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object

3. Patterns et architecture

Couches logicielles

Modèle Vue Contrôleur : MVC

Frameworks

Approche par composants

4. Organiser un modèle et en contrôler la qualité

Règles d'organisation en packages

Métriques de packages