kod szkolenia: WPC# / PL AA 3d

Wzorce projektowe w C#

Szkolenie dostarcza wiedzy i umiejętności związanych z zastosowaniem wzorców projektowych w języku C#. Uczestnicy poznają praktyczne techniki tworzenia oprogramowania oraz nauczą się, jak poprawić jakość kodu i efektywność pracy zespołu dzięki wzorcom projektowym.

Odbiorcy szkolenia

Szkolenie jest skierowane do:

- Programistów C#, którzy chcą podnieść swoje umiejętności w zakresie projektowania aplikacji,
- Liderów zespołów programistycznych,
- Architektów .NET, odpowiedzialnych za planowanie i rozwój systemów informatycznych.

Korzyści

1. Zwiększenie efektywności w tworzeniu oprogramowania. Zastosowanie wzorców projektowych pozwala na skrócenie czasu implementacji oraz uproszczenie rozwoju i modyfikacji aplikacji.
2. Lepsza jakość kodu. Uczestnicy nauczą się tworzyć kod otwarty na rozbudowę i modyfikacje, zgodny z zasadami SOLID oraz innymi dobrymi praktykami.
3. Poprawa czytelności i komunikacji w zespole. Standaryzacja kodu przy użyciu wzorców projektowych ułatwia współpracę i zrozumienie między członkami zespołu.
4. Praktyczne zastosowanie wzorców projektowych. Szkolenie obejmuje rzeczywiste przykłady implementacji wzorców w projektach, co pozwala na natychmiastowe wykorzystanie zdobytej wiedzy w pracy zawodowej.
5. Zrozumienie zasad zwinnego wytwarzania oprogramowania. Uczestnicy poznają filozofię Agile i związane z nią reguły efektywnego tworzenia produktów IT.

Program szkolenia

1. Techniki tworzenia oprogramowania
   - Model iteracyjno-przyrostowy
   - Model kaskadowy
2. Filozofie tworzenia produktu
   - Gorsze jest lepsze
   - Właściwy sposób
3. Manifest Agile
   - Ludzie i interakcje
   - Działające oprogramowanie
   - Współpraca z klientem
   - Reagowanie na zmiany
4. Reguły wytwarzania oprogramowania
   - DRY
   - KISS
   - YAGNI
   - TDA
   - SOC
   - Prawo Demeter
5. Zasady SOLID
   - Zasada pojedynczej odpowiedzialności
   - Zasada otwarte-zamknięte
   - Zasada podstawiania Liskov
   - Zasada segregacji interfejsów
   - Zasada odwracania zależności
6. Wzorce projektowe kreacyjne
   - Budowniczy
   - FluentApi
   - Metoda wytwórcza
   - Fabryka abstrakcyjna
   - Prototyp
   - Singleton
   - Pula obiektów
7. Wzorce projektowe strukturalne
   - Adapter
   - Most
   - Drzewo obiektów
   - Dekorator
   - Fasada

- Płatek śniegu
- Proxy
- Private Class Data

8. Wzorce projektowe czynnościowe
   - Komenda
   - Interpreter
   - Iterator
   - Mediator
   - Memento
   - Obserwator
   - Stan
   - Strategia
   - Metoda szablonowa
   - Wizytator
   - Łańcuch odpowiedzialności
   - Null-object

Oczekiwane przygotowanie uczestnika

Ukończone szkolenie lub wiedza z zakresu:

- Podstawy programowania obiektowego w C#
- Wprowadzenie do języka C#

Szkolenie obejmuje

SZKOLENIE OBEJMUJE

- Wykłady
- Kodowanie na żywo

Czas trwania

3 dni / 21 godzin

Język

- Szkolenie: polski