

Wzorce projektowe w C#



Przeznaczenie szkolenia

Szkolenie skierowane do programistów, liderów zespołów programistycznych, architektów .NET.



Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia

- Skrócenie czasu implementacji i podwyższenie jakości kodu poprzez zastosowanie sprawdzonych wzorców
- Tworzenie aplikacji otwartej na rozbudowę i modyfikację
- Ułatwienie komunikacji w zespole dzięki lepszej czytelności kodu
- Poznanie zasad zwinnego wytwarzania oprogramowania
- Poznanie praktycznych przykładów zastosowania wzorców projektowych w rzeczywistych projektach



Oczekiwane przygotowanie słuchaczy

Ukończone szkolenie lub wiedza z zakresu:

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



Język szkolenia

- Szkolenie: polski



Szkolenie obejmuje

SZKOLENIE OBEJMUJE

- Wykłady
- Kodowanie na żywo



Czas trwania

3 dni / 21 godzin

Agenda 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 kreatywne

- 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