

Wzorce projektowe w inżynierii oprogramowania



Poszerzaj swoją wiedzę
z naszymi pakietami **szkoleń e-learningowych!**

PRZEZNACZENIE SZKOLENIA

Szkolenie dla osób chcących nauczyć się tworzenia oprogramowania opartego o dobre wzorce, polepszania i usprawnienia procesów wytwórczych oprogramowania.

KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z UKOŃCZENIA SZKOLENIA

Dzięki zastosowaniu poruszanych zagadnień uczestnicy poznają uniwersalne i sprawdzone w praktyce rozwiązania często pojawiających się problemów projektowania systemów informatycznych, a tworzony kod aplikacji jest czytelny i zrozumiały dla innych uczestników projektu. Skraca się czas poświęcony na dodawanie nowych funkcjonalności, dzięki strukturze aplikacji otwartej nad rozbudowę i modyfikacje. Wzorce projektowe zapewniają łatwe rozbudowywanie systemu.

OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY

Umiejętność programowania w języku Java lub C++.

AGENDA SPOTKANIA

Sala szkoleniowa

1. Wprowadzenie do wzorców projektowych
 - zasada pojedynczej odpowiedzialności (Single-Responsibility Principle)
 - zasada otwarte-zamknięte (Open-Close Principle)
 - zasada podstawiania
 - zasada odwracania zależności
 - segregacja interfejsów.
2. Wzorce kreatywne:

- budowniczy (obiektyowy)
 - fabryka abstrakcyjna (obiektyowy)
 - metoda wytwórcza (klasowy)
 - prototyp (obiektyowy)
 - singleton (obiektyowy)
3. Wzorce strukturalne:
- adapter (klasowy oraz obiektyowy)
 - dekorator (obiektyowy)
 - fasada (obiektyowy)
 - kompozyt (obiektyowy)
 - most (obiektyowy)
 - pełnomocnik (obiektyowy)
 - pyłek (obiektyowy)
4. Wzorce czynnościowe:
- interpreter (klasowy)
 - iterator (obiektyowy)
 - łańcuch zobowiązań (obiektyowy)
 - mediator (obiektyowy)
 - metoda szablonowa (klasowy)
 - obserwator (obiektyowy)
 - odwiedzający (obiektyowy)
 - pamiątka (obiektyowy)
 - polecenie (obiektyowy)
 - stan (obiektyowy)
 - strategia (obiektyowy)
 - zabór Zasobu Jest Inicjalizacją (obiektyowy).
5. Antywzorce w projektowaniu oprogramowaniu.
6. Refaktoryzacja kodu, a wykorzystanie wzorców projektowych
- zmiana struktury programu w celu poprawy jakości kodu
 - wybrane aspekty refaktoryzacji kodu
 - zmiana nazwy zmiennej
 - zmiana nazwy metody
 - zmiana nazwy klasy
 - wydzielenie metody
 - wydzielenie zmiennej
 - odzwierciedlenie kroków algorytmu
 - kierunek wprowadzania wzorców
 - refaktoryzacja kodu z wykorzystaniem wzorców projektowych.

Kod szkolenia	ODP01 / PL AA 3d
Czas trwania	3 dni
Poziom	Podstawowy
Autoryzacja	Altkom