



Programme détaillé formation 'Design Patterns Java'- 3j

Objectifs : fournir connaissances théoriques et pratiques permettant de mettre en œuvre des Designs Patterns en Java

Public : Développeurs, chefs de projets .

Prérequis : Programmation Java.

Moyens pédagogiques : 1 ordinateur/stagiaire. Supports cours. Travaux pratiques. Vidéoprojecteur. Tests

Durée : 2 jours (total 14 h)

Vous allez apprendre à

- ▶ Comprendre la valeur ajoutée des design pattern
- ▶ Mettre en œuvre les principes fondamentaux en conception objet
- ▶ Appliquer les patterns comportementaux
- ▶ Appliquer les patterns de construction
- ▶ Identifier les anti-pattern

Cours détaillé

Introduction

- ▶ Historique
- ▶ Contexte d'utilisation
- ▶ Atouts et limites
- ▶ Le GOF (Gang Of For)

Notions fondamentales Objet et d'UML

- ▶ Classe / Objet.
- ▶ Encapsulation.
- ▶ Polymorphisme.
- ▶ Interface.
- ▶ Héritage.
- ▶ Agrégation.
- ▶ Diagrammes UML statiques
- ▶ Diagrammes UML dynamiques

Anti Patterns

- ▶ Erreurs courantes
- ▶ Couplage fort
- ▶ Effet spaguetti
- ▶ Manque de modularité
- ▶ Manque d'interface
- ▶ Copier-coller

Classification Patterns

- ▶ Patterns créationnel,
- ▶ Patterns structurel,
- ▶ Patterns comportemental.

Patterns de création

- ▶ fabrique abstraite,
- ▶ constructeur,
- ▶ méthode de fabrique,
- ▶ prototype,
- ▶ singleton.

Patterns de structure

- adaptateur,
- ▶ pont,
- ▶ composite,
- ▶ décorateur,
- ▶ façade,
- ▶ poids mouche,
- ▶ proxy.

Patterns de comportement

- chaîne de responsabilité,
- ▶ commande,
- ▶ interpréteur,
- ▶ itérateur,
- ▶ médiateur,
- ▶ memento,
- ▶ observateur,
- ▶ état,
- ▶ stratégie,
- ▶ modèle de méthode,
- ▶ visiteur.

Patterns et Frameworks

- ▶ Définition et valeur ajoutée framework
- ▶ Patterns et frameworks
- ▶ Patterns dans J2ee
- ▶ Patterns dans Struts, JSF
- ▶ Patterns dans Hibernate
- ▶ Patterns dans EJB