

Durée : 2 jour(s)

Objectifs

Savoir mettre en application les Design Patterns afin d'optimiser leurs projets de conception logiciel
Cours particulièrement adapté au projet de développement JAVA

Pré-requis

Développeur expérimenté
La connaissance du développement Objet et de JAVA est particulièrement importante ; des notions d'UML son souhaitables

Plan de cours

1. Rappel du les stratégies et techniques de conception

La conception objet
Modèle d'analyse
Formalisme UML

2. Introduction aux Design Patterns

Des solutions de conception « sur étagère »
Définir les besoins techniques : le client
Définir le 'type' de pattern des classes
Définir les liens de collaboration entre les classes

3. Modèle d'analyse et d'architecture

Définir les règles de conception
Définir les modèles techniques abstraits
Systématiser les principes d'architecture
Automatiser les principes d'architecture

4. Utilisation des Design Patterns

Description formel d'un pattern
Comment choisir un pattern ?
Comment utiliser un pattern ?

5. Patterns de construction d'objets

Rendre un système indépendant de la façon dont les objets sont créés
Cas pratique

6. Patterns de structuration

Composer des objets pour obtenir de nouvelles fonctionnalités
Cas pratique

7. Patterns de gestion des comportements

Identifier des coopérations évolutives et découplées
Cas pratique

8. Patterns JAVA

Utiliser les patterns dans une architecture JAVA
Patterns de création

Patterns structurels

Patterns comportementaux

Cas pratique

9. Synthèse et Conclusion

Formaliser les solutions techniques
Réutiliser l'expertise technique
Comment choisir un Design Pattern ?
Automatisation des transformations
Modèles et profils UML