

Uml Design pattern



2 jours - 14 heures

Code formation : log-

www.adhara.fr

Objectifs

Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

Participants

Ce stage est destiné aux chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement.

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Uml Design pattern

2 jours - 14 heures

Objectifs

Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

Participants

Ce stage est destiné aux chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Uml Design pattern



2 jours - 14 heures

Code formation : log-

www.adhara.fr

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Principes fondamentaux de conception

Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités

Principe d'ouverture/fermeture (OCP)

Inversion des dépendances (DIP)

Substitution de Liskov (LSP)

Séparation des interfaces (ISP)

Les Design Patterns du GoF et autres Patterns

Les Design Patterns de comportement (itérateur, stratégie, Template Method, état, observateur, médiateur, visiteur)

Les Design Patterns de création (singleton, fabrique abstraite, Builder)

Les Design Patterns de structure (composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object)

Patterns et architecture

Couches logicielles

Modèle Vue Contrôleur (MVC)

Frameworks

Approche par composants

Organiser un modèle et en contrôler la qualité

Règles d'organisation en packages

Métriques de Packages

1062