SETC Training Corporate Logo

Exploration des Design Patterns avec Java Enterprise Edition (JEE) (JJEEPFR, 4 jours)

Description

Ce cours certifié SETC a pour but d'introduire les programmeurs Java aux design patterns (aussi appelés patrons de création) ainsi qu'aux meilleures pratiques de JEE. Le cours débute avec les principes du développement logiciel, suivi par une revue en profondeur de l'orienté objet, incluant les interfaces ainsi que les design patterns les plus fréquents et les patrons que l'on retrouve avec JEE. Des exemples pratiques et détaillés sont présentés utilisant des technologies telles que Struts.

Tarifs

- Tarification: $3,750/person
- Rabais de 10% lorsque vous inscrivez 3 personnes.

Plan de cours

Ingénierie logicielle avec les composants

- Qu'est-ce qu'un bon système ?
- Avons-nous un bon système ?
- À quoi ressemblent les bons systèmes ? Encapsulation, abstraction, couplage !
- Comment les bons systèmes sont-ils construits ?
- Aperçu de l'ingénierie logicielle
- Modèle Vue Contrôleur
- Les bases de l'UML
- A propos des Design Patterns
- A propos des Design Patterns JEE

Programmation orientée objet avec Java

- Codage correct
- Création de classes
- Propriétés des classes
- Méthodes des objets
- Constructeurs et destructeurs
- Destructeurs
- Données statiques
- Héritage
- Polymorphisme
- Fonctions et classes abstraites
- Interfaces

Notions de base sur les patrons de conception

- Réutilisation du code : A propos des objets utiles
- Qu'est-ce qu'un modèle de conception ?
- Décrire les patrons de conception
- Le catalogue des patrons de conception
- Pourquoi utiliser des patrons de conception
- Identifier les patrons de conception
- Comment choisir un design pattern
- Comment utiliser un design pattern
- Patrons de création

Patrons structurels
Patrons comportementaux
Patrons JEE
Décrire le logiciel de démonstration Java Pet Store
Patrons créatifs
Usine abstraite
Constructeur
La méthode d'usine
Prototype
Singleton
Examen du modèle de création
Patrons structurels
Adaptateur
Pont
COM présent
Décorateur
Façade
Poids plume
Proxy
Examen du modèle structurel
Patrons comportementaux
Chaîne de responsabilité
Commandement
Interprète
Itérateur
Médiateur
Memento
Observateur
État
Stratégie
Méthode du modèle
Visiteur
Revue des patterns comportementaux
Utilisation des patrons de niveau d'intégration
Énumérer les caractéristiques et l'objectif des patrons du niveau d'intégration.
Appliquer le modèle Service Activator
Appliquer le modèle Data Access Object (DAO)
Appliquer le patron Domain Store
Appliquer le modèle Web Service Broker
Présentation des modèles d'entreprise
Présentation des principes de base des Business Patterns
Localisateur de services
Facade de session
Délégué commercial
Objet de transfert
Patrons intra-métier
Notions de base sur les modèles intra-métier
Service d'application
Objet métier
Assembleur d'objets de transfert

Entité composite
Gestionnaire de liste de valeurs
Revue de Struts
Architecture du modèle 2
Mise en œuvre de MVC avec Struts
Form Action Form Controller Business Object
Configuration de Struts
Déploiement de Struts
Patrons du niveau de présentation
Principes de base des modèles du niveau de présentation
Filtre d'interception
Contrôleur frontal
Contrôleur d'application
Objet contextuel
Aide à la vue
Vue composite
Vue du répartiteur
Service au travailleur