

Les patrons de design et le remaniement du code: maîtrise de l'orienté objet

(NFDPATFR, 4 jours)

Description

Les patrons de design ont été proposés initialement à la communauté C++ par la bande des 4 (the gang of four: Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides). Ces patrons de design, aussi appelés «patrons de conception» ou, en anglais, «Design Patterns», constituent des solutions robustes et éprouvées à plusieurs problèmes de programmation fréquents auxquels font face les développeurs partout dans le monde. Le cours de patrons de design certifié par SETC vise à aider les développeurs avancés en .NET à acquérir une excellente compréhension de cet outil afin qu'il puisse être utilisé efficacement dans leur programmation quotidienne. Par l'utilisation appropriée des patrons de création, des patrons structuraux et des patrons comportementaux, les programmeurs en .NET peuvent améliorer grandement la facilité de maintenance, la flexibilité ainsi que la robustesse de leur code.

Tarifs

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

Plan de cours

Conception orientée objet avec Uml

La boutique vidéo du bonheur
Classes paramétrées et modèles
Diagrammes de séquences
Diagrammes Statechart
Diagrammes d'activité
Pratiques de codage appropriées
Ce qui fait un bon logiciel
Passer de l'analyse à la conception
Réutilisation des objets
Application des modèles de conception
Notation des classes Uml
Généralisation
Agrégation et composition
Classes de collection

Le processus de refactoring

Le processus de refactoring
Clusters de données
Obsession des primitives
Instructions de commutation
Classe paresseuse
Généralité spéculative
Champ temporaire
Chaînes de messages
Homme du milieu
Intimité inappropriée
Classes alternatives avec des interfaces différentes
Aperçu des odeurs de code

Classes de données

Legs refusé

Commentaires

Refactoring de l'application Shapes

Code dupliqué

Méthode longue

Grande classe

Longue liste de paramètres

Changement divergent

Chirurgie de l'arme à feu

Envie de fonctionnalités

Modèles de conception créatifs

À propos de la création d'objets

Usine abstraite

Singleton

Examen du code du client

Constructeur

Prototype

Considérations de refactoring

Patrons structurels

À propos de la structure des objets

Adaptateur

Pont

Composite

Façade

Autres modèles

Considérations de refactoring

Modèles comportementaux

À propos du comportement des objets

Commande

Observateur

Stratégie

Visiteur

Autres modèles

Considérations de refactoring