

Le patron de conception appelé aussi Design pattern est un schéma orienté objet de bonnes pratiques de création.

PROGRAMME

Introduction à la conception objet et aux Design Patterns

- Analyse et conception.

Découverte d'un Design Pattern

- Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités.
- Design Patterns du GoF et autres Patterns.
- Les Design Patterns de comportement .
- Les Design Patterns de création.
- Les Design Patterns de structure.

Patterns et architecture

- Couches logicielles.
- Domain Driven Design.
- Démarche globale basée sur les Patterns.
- Mise en œuvre systématique des Patterns.



5

JOURS

35

HEURES

OBJECTIFS

Comprendre les bonnes pratiques de conception et les mettre en œuvre Comprendre, concevoir et intégrer des architectures applicatives

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Managers des Systèmes d'Information, chefs de projet, architectes

PRÉREQUIS

Maîtriser la méthode RUP et UML

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

MÉTHODOLOGIE

PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte