



Patrons de conception (design patterns)

Durée : Un jour

Niveau : Avancé

DESCRIPTION

Les patrons et les langages de patrons permettent de décrire des bonnes pratiques et ainsi de capturer l'expérience de façon à ce qu'elle soit facile à réutiliser.

Ce cours explique comment résoudre des problèmes de conception orientée objet qui ne possèdent pas de solutions évidentes en utilisant des techniques éprouvées, pas des théories ou des spéculations.

OBJECTIFS

À la fin du cours, les participants seront capables de:

- Expliquer ce que sont les patrons et les langages de patrons.
 - Décrire la structure d'un patron.
 - Identifier les caractéristiques d'un bon patron.
 - Décrire le processus de développement d'un patron.
 - Décrire la relation entre les différentes catégories de patrons.
 - Expliquer ce que sont les patrons de conception.
 - Sélectionner les patrons de conception appropriés.
 - Appliquer des patrons de conception pour développer des architectures robustes et des modèles de conception efficaces.
-

CONTENU

- Patrons et langages de patrons
 - Structure d'un patron
 - Caractéristiques d'un bon patron.
 - Processus de développement d'un patron
 - Catégories de patrons
 - Sélection et application des patrons
 - Patrons de conception
 - Patrons de création
 - Patrons structurels
 - Patrons comportementaux
-

AUDIENCE

- Développeurs de logiciels
 - Architectes de logiciels
-

PRÉALABLES

- Bonne compréhension du cycle de développement des logiciels.
- Bonne compréhension des concepts de l'orientation objet et de la notation UML.