

Шаблоны проектирования (GoF). Редакция для Java

Код: DEV-001_JVA

Длительность: 24 ч.

Описание:

Паттерны (patterns, шаблоны) представляют собой консистенцию некоего опыта, пригодную для повторного использования. Паттерны находят применение во всех областях деятельности, поскольку позволяют использовать сработавшие ранее решения.

Знание паттернов проектирования позволяет не только быстрее строить решения и получать качественный исходный код, но и лучше понимать коллег, которые уже освоили данную технологию.

В курсе рассматриваются базовые паттерны, изложенные в книге "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software" (Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides (Gang of Four, GoF)).

Цели:

После завершения обучения слушатели смогут:

- описать понятие паттернов и принципы их использования;
- описать проблемы и преимущества проектирования на базе повторного использования кода;
- использовать терминологию паттернов в обсуждении, проектировании и разработке;
- разрабатывать приложение на базе паттернов;
- понимать и использовать паттерны уровня приложения.

Разбираемые темы:

Модуль 1:

- Введение;
- Авторы, литература;
- ООП, UML, LePUS3;
- Принципы ОО-дизайна;
- Каталог шаблонов GoF.

Модуль 2:

- Factory Method, Abstract Factory, Adapter, Composite, Decorator, Observer, Strategy.

Модуль 3:

- Template method, Bridge, Chain of Responsibility, Prototype, Façade, Mediator, Flyweight.

Модуль 4:

- Command, Proxy, Interpreter, Iterator, State, Memento, Visitor, Singleton.

Целевая аудитория:

- разработчики;
- технические лидеры.

Предварительная подготовка - общее:

- Знание принципов объектно-ориентированного программирования.
- Опыт работы с объектно-ориентированными языками от 1 года.
- Желательно: знакомство с Java, UML

Примечание:

Материалы курса представлены на английском языке.