

Module: Design patterns

Doelstellingen

Na het volgen van deze module kan je:

- Design Patterns herkennen
- Design Patterns programmeren in een object georiënteerde taal

Duurtijd

64 uren

Voorkennis

- Object georiënteerde principes
- Kunnen object georiënteerd programmeren
- UML

Materiaal

Aanpak: je verdeelt de voorziene 64 uur:

- **1^{ste} fase (tijdens JPF):** inleiding(en) (begrijpen wat een design pattern is) +
Toepassen: singleton, decorator, factory
- **2^{de} fase (tijdens jsp&Servlets):**
Toepassen: builder, facade, MVC
- **3^{de} fase (tijdens hibernate en spring):**
Toepassen: observer, template, DAO en ...
Lezen: adapter, iterator, composite, state, compound patterns, DTO en ...

Cursusmateriaal

- Nederlandstalig boek: Head First Design Patterns - Train je hersens in design patterns; ISBN 9789077442715
- Engelstalig boek: Head First Design Patterns; Eric Freeman, Elisabeth Freeman, Kathy Sierra, Bert Bates; ISBN 0-596-00712-4
- En in jouw locale bibliotheek / competentiecentrum?
 - Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software (door de Gang Of Four (aka gof))
voorbeelden in smalltalk & ...
 - Software Architecture Design Patterns in Java (Partha Kuchana)
voorbeelden in Java

Links

- [Overzicht design patterns](#)
- <http://www.javacamp.org/designPattern/>
- <http://www.oodeesign.com/>