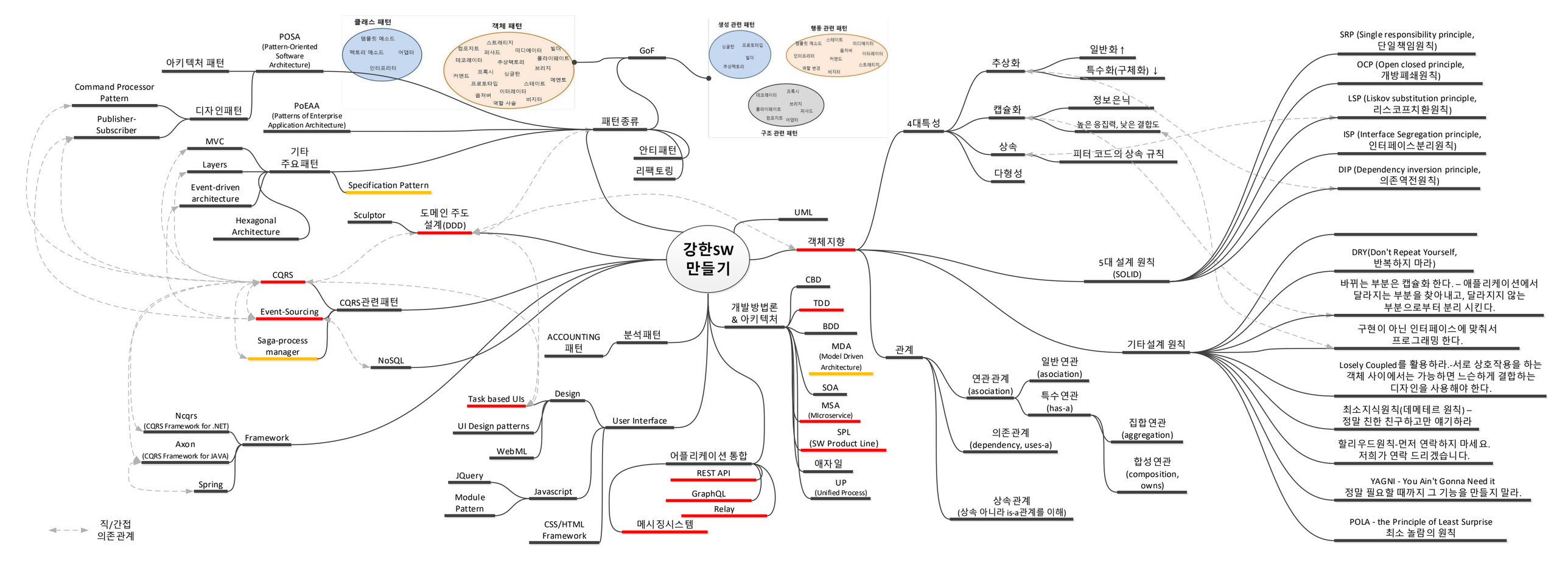
강한SW
만들기
패턴종류
GoF
클래스 패턴
템플릿 메소드
팩토리 메소드
어댑터
인터프리터
객체 패턴
스트레티지
컴포지트
퍼사드
미디에이터
빌더
데코레이터
추상팩토리
플라이웨이트
브리지
커맨드
프록시
싱글턴
메멘토
프로토타입
스테이트
옵저버
이터레이터
비지터
액할 사슬
생성 관련 패턴
싱글턴
프로토타입
빌더
추상팩토리
행동 관련 패턴
템플릿 메소드
스테이트
미디에이터
인터프리터
옵저버
이터레이터
커맨드
액할 분경
비지터
스트레티지
구조 관련 패턴
데코레이터
프록시
브리지
플라이웨이트
퍼사드
컴포지트
어댑터
안티패턴
리팩토링
아키텍처 패턴
POSA
(Pattern-Oriented Software Architecture)
PoEAA
(Patterns of Enterprise Application Architecture)
Command Processor Pattern
Publisher-Subscriber
디자인패턴
MVC
Layers
Event-driven architecture
Hexagonal Architecture
기타 주요패턴
Specification Pattern
Sculptor
도메인 주도 설계(DDD)
CQRS
Event-Sourcing
Saga-process manager
CQRS관련패턴
NoSQL
Ncqrs
(CQRS Framework for .NET)
Axon
(CQRS Framework for JAVA)
Spring
Framework
UML
객체지향
4대특성
추상화
일반화↑
특수화(구체화) ↓
캡슐화
정보은닉
높은 응집력, 낮은 결합도
상속
피터 코드의 상속 규칙
다형성
5대 설계 원칙 (SOLID)
SRP (Single responsibility principle, 단일책임원칙)
OCP (Open closed principle, 개방폐쇄원칙)
LSP (Liskov substitution principle, 리스코프치환원칙)
ISP (Interface Segregation principle, 인터페이스분리원칙)
DIP (Dependency inversion principle, 의존역전원칙)
기타설계 원칙
DRY(Don't Repeat Yourself, 반복하지 마라)
바뀌는 부분은 캡슐화 한다. – 애플리케이션에서 달라지는 부분을 찾아내고, 달라지지 않는 부분으로부터 분리 시킨다.
구현이 아닌 인터페이스에 맞춰서 프로그래밍 한다.
Losely Coupled를 활용하라.-서로 상호작용을 하는 객체 사이에서는 가능하면 느슨하게 결합하는 디자인을 사용해야 한다.
최소지식원칙(데메테르 원칙) – 정말 친한 친구하고만 얘기하라
할리우드원칙-먼저 연락하지 마세요. 저희가 연락 드리겠습니다.
YAGNI - You Ain't Gonna Need it 정말 필요할 때까지 그 기능을 만들지 말라.
POLA - the Principle of Least Surprise 최소 놀람의 원칙
관계
연관관계 (asociation)
일반연관 (asociation)
특수연관 (has-a)
집합연관 (aggregation)
합성연관 (composition, owns)
의존관계 (dependency, uses-a)
상속관계 (상속 아니라 is-a관계를 이해)
개발방법론 & 아키텍처
CBD
TDD
BDD
MDA (Model Driven Architecture)
SOA
MSA (MIcroservice)
SPL (SW Product Line)
애자일
UP (Unified Process)
분석패턴
ACCOUNTING 패턴
User Interface
Design
Task based UIs
UI Design patterns
WebML
Javascript
JQuery
Module Pattern
CSS/HTML Framework
어플리케이션 통합
REST API
GraphQL
Relay
메시징시스템
직/간접 의존관계