Wzorce projektowe w języku C# oraz platformie .NET

Spis treści

1. Krótki zbiór użytecznej informacji
2. Najbardziej użyteczne wzorce z wewnątrz
3. Tworzenie web aplikacji z użyciem wzorców projektowych

Początek rozdziałów

## Rozdział 1: Krótki zbiór użytecznej informacji

W tym rozdziale:

* .NET oraz C#
* Wstęp do programowania obiektowego
* Wstęp do UML
* Wstęp do wzorcu projektowego
* Wstęp automatów skończonych
* Tablica wzorców, klasyfikacja, przeznaczenie, sposób wykorzystania w .NET
* Wzorce według częstotliwości użycia
* Wzorce według ważności

### Podrozdział 1.1: Wiedza wstępna

Żeby ładnie sobie radzić z pojęciem wzorcu projektowego oraz używać wzorce projektowe skutecznie, koniecznym jest rozumienie podstaw programowania obiektowego, języka programowania oraz używanego frameworku. Także dobrą zaletą jest umiejętność odczytu diagram UML oraz znajomość podstaw automatów skończonych.

{ PLACEHOLDER DLA OOP, UML, SM, DP basics }

Użyta literatura

* Design Patterns via C# - Aleksandr Szewczuk, Dimitri Ochrimenko, Andrzej Kasjanow
* Katalog GoF – banda 4-ch