

Kod szkolenia: **J/OOP**

Tytuł szkolenia: **Modelowanie i programowanie obiektowe w języku Java**

Dni: **3**

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zaprojektowane jest dla osób pragnących wejść w świat programowania obiektowego.

Cel szkolenia

Poznamy podstawowe prawa rządzące w świecie modeli obiektowych. Dowiemy się, jak przenosić modele do kodu oraz jakie narzędzia dostarcza Java jako obiektowy język programowania. Zobaczymy w praktyce podstawowe zasady dobrego programowania. Zapoznamy się z wzorcami projektowymi, jako przykładem rozwiązywania konkretnych problemów przy pomocy obiektowego podejścia do programowania.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie jest prowadzone w formie warsztatowej, czyli nacisk kładziony jest przede wszystkim na praktykę oraz samodzielne wykonywanie poszczególnych zadań, by przyswoić maksymalną ilość wiedzy.

Wymagania:

Podstawowa wiedza z zakresu programowania oraz języka Java.

Specjalne wymagania techniczne

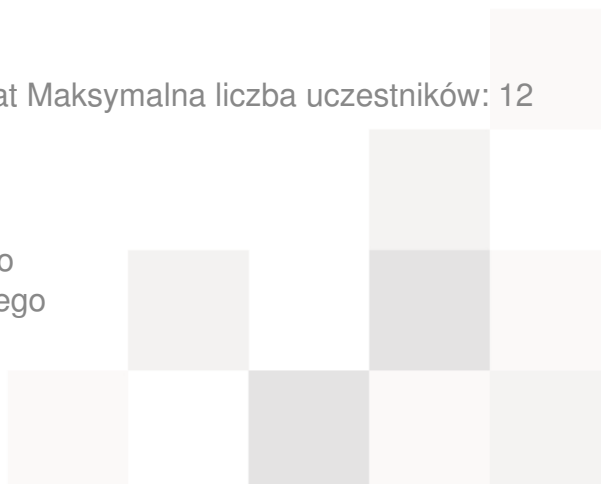
Komputer z dostępem do internetu oraz zainstalowanym IDE IntelliJ IDEA.

Parametry szkolenia

Czas trwania: 3 * 8 godzin Forma szkolenia: warsztat Maksymalna liczba uczestników: 12

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do modelowania obiektowego
2. Wprowadzenie do programowania obiektowego



- Co to jest programowanie obiektowe?
 - Krótkie porównanie programowania obiektowego z programowaniem funkcyjnym
 - Klasa i struktura
 - Interfejs
 - Klasa abstrakcyjna
 - Typ wyliczeniowy
3. Przenoszenie modeli obiektowych do kodu
- Hermetyzacja
 - Polimorfizm
 - Dziedziczenie
 - Kompozycja
4. Dobre praktyki programowania
- DRY
 - KISS
 - YAGNI
 - SOLID
5. Wprowadzenie do wzorców projektowych
- Trochę teorii
 - Singleton
 - Factory method
 - Builder
 - Strategy

