

Kod szkolenia: **CH/DP**

Tytuł szkolenia: **Wzorce projektowe w C#**

Dni: 4

Opis:

Adresaci szkolenia:

Szkolenie adresowane jest do osób posiadających przynajmniej podstawowe umiejętności w zakresie programowania obiektowego, najlepiej w języku C#.

Cel szkolenia:

Szkolenie ma na celu:

- Poznanie przez uczestników istoty wzorców projektowych
- Wykształcenie instynktu stosowania wzorców we właściwych sytuacjach
- Zdobycie umiejętności odróżniania wzorców projektowych
- Nabranie wprawy we właściwym stosowaniu wzorców projektowych
- Nabranie przekonania o dużej użyteczności stosowania wzorców projektowych

Mocne strony szkolenia:

Szkolenie prowadzi uczestników przez proces poznawania poszczególnych wzorców – ich istoty oraz zastosowań. Pod koniec szkolenia uczestnicy są w stanie samodzielnie bądź w grupie wykonywać złożone ćwiczenia dotyczące projektowania architektury systemów z wykorzystaniem wzorców projektowych.

Parametry szkolenia

4*8 godzin (4*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

Program szkolenia:



1. Podstawy teoretyczne

I. Informacje ogólne o wzorcach projektowych

II. Zasady SOLID

III. Historia wzorców projektowych

IV. Podział wzorców projektowych

2. Wzorce konstrukcyjne

I. Singleton

II. Prototype

III. Object Pool

IV. Factory Method

V. Abstract Factory

VI. Builder

3. Wzorce strukturalne

I. Proxy

II. Private Class Data

III. Facade

IV. Composite

V. Adapter

VI. Bridge

VII. Decorator

VIII. Flyweight

4. Wzorce operacyjne

I. Null Object



- II. Memento
 - III. State
 - IV. Strategy
 - V. Template method
 - VI. Command
 - VII. Mediator
 - VIII. Observer
 - IX. Chain of responsibility
 - X. Iterator
 - XI. Visitor
 - XII. Interpreter
5. Wzorce złożone
- I. MVC (Model - View - Controller)
 - II. MVVM (Model - View - ViewModel)
6. Hands On Lab – projektowanie architektury systemu dla przedstawionego scenariusza, z jednoczesnym wykorzystaniem wielu, spośród poznanych wzorców.

