

Design Patterns

Doelgroep Cursus Design Patterns

De cursus Design Patterns is bestemd voor ervaren developers en software architecten met kennis van object georiënteerd programmeren en systeemanalyse die Design Patterns willen toepassen bij het ontwerpen van deze systemen.

Voorkennis Cursus Design Patterns

Kennis van een object georiënteerde programmeertaal zoals C++, C# of Java en ervaring met object georiënteerde analyse en design met UML is vereist.

Uitvoering Training Design Patterns

De concepten worden behandeld aan de hand van presentatie slides. De theorie wordt geïllustreerd met demo's van patterns in C++, C# en Java. Er zijn oefeningen in design problemen waarbij patterns worden toegepast. De cursustijden zijn van 9.30 tot 16.30.

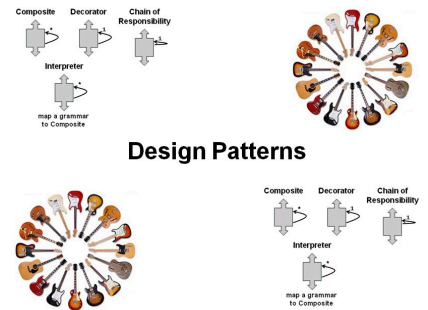
Certificering Design Patterns

De deelnemers krijgen na het goed doorlopen van de cursus een officieel certificaat Design Patterns.

Duur: 3 dagen

Prijs: € 1999

[Open Rooster](#)



Inhoud Cursus Design Patterns

In de cursus Design Patterns leert u hoe design patterns kunnen worden toegepast bij het object georiënteerd ontwerpen van systemen.

Design Patterns Intro

Na een inleiding over de rol die design patterns spelen en hoe ze kunnen worden gebruikt om de non functional requirements van systemen te realiseren, wordt aandacht besteed aan hoe design patterns beschreven en gecatalogiseerd worden.

Architectural Role

Ook de rol van design patterns in de architectuur van applicaties wordt besproken evenals de verschillende categorieën van design patterns die kunnen worden onderscheiden.

Creational Patterns

In de module Creational Patterns komen de Factory patterns en het Builder, Prototype en Singleton pattern aan de orde. U leert uit welke classes, relations, responsibilities en collaborations een typische design pattern oplossing kan bestaan.

Structural Patterns

Vervolgens worden in de module Structural Patterns van het Adapter, Composite, Bridge, Decorator, Proxy en FlyWeight pattern besproken. U leert wat de gevolgen zijn van de toepassing van de design patterns, de voordelen en mogelijke nadelen wat betreft tijd en ruimte en welke overwegingen u kunt hanteren om een bepaald pattern te gebruiken.

Behavioral Patterns

Vervolgens worden in de module Behavioral Patterns de Chain of Responsibility, Interpreter, Iterator, Mediator, State en Strategy patterns besproken.

Architectural Patterns

En tot slot worden in de module Architectural Patterns patterns besproken die betrokken zijn bij de architectuur van software, waaronder Operating Systems en Frameworks. Deze module richt zich onder andere op het Layer pattern, het Micro Kernel pattern en het Model View Controller (MVC) pattern.

Modules Cursus Design Patterns

Module 1 : Intro Design Patterns	Module 2 : Creational Patterns	Module 3 : Structural Patterns
What is a design pattern? Describing design patterns Reuse through design patterns Structure of patterns Classification of patterns Catalog of Design Patterns Creational Patterns Structural Patterns Behavioral Patterns Sample design patterns Selecting Design Patterns Solving problems with design patterns	Factory Patterns Factory Method Pattern Connect parallel class hierarchies Abstract Factory Pattern Concrete Class Isolation Promoting Consistency Builder Pattern Controlling the build process Prototype Dynamic configuration Singleton Pattern Controlled access	Adapter Pattern Pluggable Adapters Composite Pattern Sharing Components Decorator Pattern Lots of little objects FaÇade Pattern Reducing client-subsystem coupling Flyweight Pattern Reducing number of instances Proxy Pattern Copy-on-write
Module 4 : Behavioral Patterns	Module 5 : Architectural Patterns	
Chain of responsibility Command Pattern Interpreter Pattern Iterator Pattern Mediator Pattern Memento Pattern Observer Pattern State Pattern Strategy Pattern Template Pattern	Architectural patterns versus design patterns Patterns for real-time software Layers Pipes and Filters Blackboard Broker Model-View-Controller Presentation-Abstraction-Control Microkernel Reflection	