

## Formation Design Patterns

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Tous
<b>Pré-requis :</b>	Connaissance de la programmation Objet
<b>Objectifs :</b>	Découvrir les Design Patterns - Concevoir des modèles de structures de données
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	PRO67-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,39 / 5

### Introduction

Rappels de programmation objet sur plusieurs langages  
Historique et ouvrages de référence  
Domaines d'application  
Comment appliquer les Design Patterns

### La génération d'instances

Factory et Abstract Factory pour la création sous condition  
Singleton et dérivé : maîtrise des ressources disponibles

### Modèles de structures de données

Le Composite, comment simplifier les listes  
Proxy et Adapter, les interfaces de l'accès aux méthodes  
La Facade : clarifier un composant

### Maîtrise du comportement

Strategy : l'usine à méthodes  
L'itérateur et ses implémentations existantes  
Observer : l'événementiel sans événements  
Chaîne de responsabilité et arbres de responsabilité  
Visiteur et accès : maîtrise de la collaboration  
Aperçu d'autres Design Patterns