

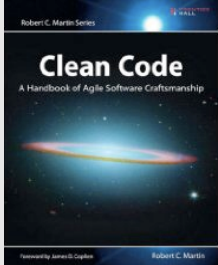


zenika
ARCHITECTURE INFORMATIQUE
www.zenika.com

Frameworks

Design objet et conception de frameworks Java

Repartez avec le livre



Durée
3 jours

Répartition
50% théorie
50% pratique

Pré-requis
Connaissance de Java et notions d'UML

Public
Architecte
Développeur
Chef de projet

Tarif (déjeuners inclus)
1490 € (HT)
Tarif (1 mois avant)
1290 € (HT)

Lieu
Paris 9ème

Sessions 2009
2 au 4 février
15 au 17 avril
3 au 5 juin
25 au 27 août
20 au 22 octobre
14 au 16 décembre

Intra-entreprise sur demande

Inscription et renseignements
+33(0)1.45.26.19.15
training@zenika.com
www.zenika.com

Objectifs

- Maîtriser les principes fondamentaux qui garantissent un bon Design Objet
- Mettre en oeuvre les principaux Design Patterns
- Réaliser un framework WEB JAVA de sa phase de conception à sa phase de mise en oeuvre
- Comprendre les articulations des principaux frameworks qui structurent les architectures logicielles maintenables, scalables et évolutives

Contenu

Introduction

- Les enjeux du Design Objet
- Présentation des architectures agiles

Les principes fondamentaux du Design Objet

- SRP (Single Responsibility Principle)
- OCP (Open Close Principle)
- LSP (Liskov Substitution Principle)
- DIP (Dependency Inversion Principle)
 - Gestion des dépendances
 - Le couplage faible par interface
 - Pattern Factory
 - Pattern Service Locator
 - IoC ou injection des dépendances
- ISP (Interface Segregation Principle)
- Héritage et composition
- La composition et le design des packages
 - CCP (Common Closure Principle)
 - CRP (Common Reuse Principle)
 - Gestion des cycles, du couplage et de la cohésion
- Métriques de stabilité des packages
 - Afferent Coupling
 - Efferent Coupling
 - Main Sequence
 - Utilisation de JDepend

Conception et développement agiles

- Processus itératif
- Pratique des tests
 - Test Driven Development
- Pratique du Refactoring
- Mise en oeuvre des Design Patterns
 - Pattern Observer, Factory, Command, Strategy, State, Visitor, Template Method

La conception de frameworks

- Définition et caractéristiques d'un framework
 - Le principe d'Hollywood
 - Les fondamentaux objets
- Points d'extensions, classes abstraites
- Les différentes catégories de frameworks
 - Framework technique
 - Framework métier
- Le Design Pattern Template Method
- Les différents acteurs d'un framework

Conception d'un framework Web JAVA

- Rappel sur les architectures Web JAVA
 - Introduction Servlets/JSP
- Le Pattern MVC2
- Le Pattern FrontController
- Intégration des différentes technologies de vue
- Design et conception d'une API de framework
- Parallèle avec des frameworks existants
 - Comparaison avec Struts
 - Comparaison avec Spring MVC