

Conception JEE avec les Design Patterns

Durée: 4 jours

Prix et dates: nous consulter

Public:

Chefs de projets, architectes et ingénieurs concepteurs.

Objectifs:

Comprendre les patrons de conception (Design Patterns) et les apports de UML2. Savoir les mettre en œuvre dans une architecture technique de conception.

Connaissances préalables nécessaires:

Il est demandé aux participants de connaître les notions de programmation objets, et des architectures JEE et EJB

Programme:

- | | |
|---|---|
| Définitions | : Principes des solutions de conception cataloguées.
Méthodologie: définition des besoins techniques, des classes "types" du pattern, des collaborations entre classes. |
| Présentation | : Rappels d'architecture.
Le modèle MVC, les outils de mise en œuvre (framework, ...).
Les design patterns.
Description formelle. Choix et utilisation d'un patron.
Présentation des patrons de conception: origine, les 3 familles (création, structuration et comportement), autres patrons |
| Patrons de création | : Rendre un système indépendant de la façon dont les objets sont créés.
Etude des patrons: fabrique abstraite, constructeur, prototype, singleton |
| Patrons de structuration | : Composer des objets pour obtenir de nouvelles fonctionnalités
Identifier des structures de classes abstraites et évolutives
Etude de: adaptateur, pont, composite, décorateur, façade, proxy |
| Patrons de gestion des comportements | : Identifier des coopérations évolutives.
Etude de: chaîne de responsabilités, commande, interpréteur, itérateur, médiateur, memento, observateur, état, stratégie, patron de méthode, visiteur. |
| Communication | : Coopérations découplées utilisables dans un système distribué
Etude de: publication/souscription, proxy |

Conception JEE avec les Design Patterns

Mise en œuvre : Modélisation des patrons de conception et intégration à un diagramme de classes UML.
Création d'une application JEE en utilisant les patterns de Sun : SessionFacade, BusinessDelegate, serviceLocator, ..