

Réf DPC++	3 jours
<u>Objectifs de la formation :</u> Être capable de ➤ Connaître les principaux Design Patterns ➤ Mettre en œuvre pragmatiquement les Design Patterns au sein d'une conception objet ➤ Améliorer une application existante par l'implantation de Design Pattern	
<u>Pré requis :</u> ➤ Pratique de la programmation C++ ➤ Mécanisme de la programmation Objet : héritage, polymorphisme	<u>Méthode et moyens :</u> ➤ 1 poste de travail par personne ➤ Groupe de 4 personnes maximum ➤ De nombreux exercices pratiques ➤ Méthode pédagogique active

Programme :

1) Introduction

Problème de conception en programmation Objet
Présentation des Design Pattern
Design Pattern du GoF
Principe de conception en programmation Objet

2) Les Design Patterns de comportement

Itérateur,
Stratégie,
Template Method,
Etat,
Observateur,
Médiateur,
Visiteur
Mise en œuvre pratique

3) Les Design Patterns de création

Singleton
Fabrique Abstraite
Builder
Mise en œuvre pratique

4) Les Design Patterns de structure

Composite,
Pont,
Adaptateur,
Décorateur,
Façade,
Proxy,
Value Object
Mise en œuvre pratique

5) Conception avec les Design Patterns

Design Pattern et bibliothèque standard du C++
Mise en œuvre systématique
Refactoring