

## UML - DESIGN PATTERNS

Durée	2 jours	Référence Formation	4-UM-DESI
-------	---------	---------------------	-----------

### Objectifs

Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

### Participants

Chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement

### Pré-requis

Formation initiale ou expérience en développement informatique requise

### Moyens pédagogiques

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.

Remise d'un support de cours.

### PROGRAMME

#### Principes fondamentaux de conception

- Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités
- Principe d'ouverture/fermeture : OCP
- Inversion des dépendances : DIP
- Substitution de Liskov : LSP
- Séparation des interfaces : ISP

#### Les Design Patterns du GoF et autres Patterns

- Les Design Patterns de comportement : itérateur, stratégie, template method, état, observateur, médiateur, visiteur
- Les Design Patterns de création : singleton, fabrique abstraite, builder
- Les Design Patterns de structure : composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object

#### Patterns et architecture

- Couches logicielles
- Modèle Vue Contrôleur : MVC
- Frameworks
- Approche par composants

#### Organiser un modèle et en contrôler la qualité

- Règles d'organisation en packages
- Métriques de packages



**CAP ÉLAN FORMATION**

[www.capelanformation.fr](http://www.capelanformation.fr) - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : [contact@capelanformation.fr](mailto:contact@capelanformation.fr)

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834  
version 2024