OOP Principles & Design Patterns Eğitimi

Süre: **5 Gün**

BİLGİNÇ IT Academy
info@bilginc.com
bilginc.com

Overview

Tasarım desenleri, bir yazılım problemini en basit ve en efektif şekilde çözüme kavuşturacak yöntemler topluluğudur. Bu eğitimin amacı nesne tabanlı yazılımlar gerçekleştirirken en sık kullanılan tasarım desenlerini örnek uygulamalarla birlikte irdelemektir. Bu programda özellikle nesne yönelimli programlamanın temel disiplinleri ve bu disiplinlerin projelerde uygulanışından bahsedilecektir.

Programın diğer bir ana içeriği, OOP disiplinlerinin birer sonucu olarak sıkça karşılaşılan tasarım sorunlarının çözümü için başvurulan tasarım desenleridir. Tasarım desenleri, herkesin sıkça karşılaştığı problemlere, sınanmış en başarılı çözümü getiren yaklaşımlardır. Bu programın amaçlarından birisi de tasarım desenlerinin sorun ve çözüm perspektifinden ele alınmasıdır. Programın son ve belki de en önemli başlığını ise günümüzün popüler katmanlı mimarilerinin incelenmesi ve uygulanmasıdır.

Prerequisites

Herhangi bir ön koşul yoktur.

Who Should Attend

Bu eğitime ileri düzey kavramları öğrenmek isteyen deneyimli OO programcıları katılabilir.

What You Will Learn

- Tasarım modelinin tarihçesi, motivasyonları ve ilkelerini açıklayın.
- Tasarım desenlerinin yazılım mimarisine nasıl ve nerede uyduğunu anlayın.
- Tasarım desenlerinin üç genel alanını tanımlayın.
- Bir kullanım durumuna göre bir tasarım deseni seçin.
- Refactor mevcut kodu bir tasarım desenine dönüştürün.

Outline

Introduction to Design Patterns

- What is a pattern
- What are DPs
- History of Design Patterns
- What is their purpose
- How are they structured
- Types of Design Patterns
- Technology / Language Agnostic
- Technology / Language Specific

BİLGİNÇ IT Academy

info@bilginc.com

bilginc.com

- Anti-patterns

DP and OO Design

- Review of Object Oriented Concepts
- DPs role in OO design
- Adopting Design Patterns
- Where do they fit in
- Validity of their adoption
- Pros and Cons us using them
- Applying Design Patterns
- Common issues with design patterns

Refactoring

- What is refactoring
- What is the refactoring procedure
- How do you ensure the refactoring effort worked
- Refactoring to design patterns
- Refactoring implementations of design patterns

General OO Design Patterns

- Gang of Four Book
- Structured around three main categories
- Creational, Behavioral, Structural
- Working with the GoF Book as a catalogue

Creational Patterns

- What are creational patterns
- When would you detect / apply a creational pattern
- Pattern description
- Pattern UML
- Implementation-level example
- Real-world example
- Lab

Structural Patterns

- What are structural patterns
- When would you detect / apply a creational pattern
- Pattern description
- Pattern UML
- Implementation-level example
- Real-world example
- Lab

Behavioral Patterns

- What are structural patterns
- When would you detect / apply a creational pattern
- Pattern description
- Pattern UML

BİLGİNÇ IT Academy

info@bilginc.com

bilginc.com

- Implementation-level example
- Real-world example
- Lab