

Formation Java SE Intermédiaire : Design patterns

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 795,00 € HT (standard) 1 436,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs Java
■ Pré-requis :	Avoir suivi la formation Java Initiation+Approfondissement ou notions équivalentes
■ Objectifs :	- Apprendre à implémenter des designs patterns
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	JAV100953-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Comprendre et appliquer les design patterns

Historique et ouvrages de référence

Domaines d'application

Comment appliquer les Design Patterns

Générer des instances

Factory et Abstract Factory pour la création sous condition

Singleton et dérivé : maîtrise des ressources disponibles

Organiser les structures de données

Le Composite, comment simplifier les listes

Proxy et Adapter, les interfaces de l'accès aux méthodes

La Facade : clarifier un composant

Maîtriser le comportement des objets

Strategy : l'usine à méthodes

L'itérateur et ses implémentations existantes

Observer : l'événementiel sans événements

Chaîne de responsabilité et arbres de responsabilité

Visiteur et accès : maîtrise de la collaboration

Aperçu d'autres Design Patterns