

## Formation Java SE Intermédiaire : Design patterns

■ <b>Durée :</b>	2 jours (14 heures)
■ <b>Tarif inter-entreprise :</b>	1 795,00 € HT (standard) 1 436,00 € HT (remisé)
■ <b>Public :</b>	Développeurs Java
■ <b>Pré-requis :</b>	Avoir suivi la formation Java Initiation+Approfondissement ou notions équivalentes
■ <b>Objectifs :</b>	- Apprendre à implémenter des designs patterns
■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>
■ <b>Modalité d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>
■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ <b>Référence :</b>	JAV100953-F
■ <b>Note de satisfaction des participants :</b>	Pas de données disponibles
■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ <b>Modalités d'accès :</b>	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](mailto: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