BO·TT·EGA
IT minds

Program szkolenia:

Craftsmanship, wzorce i architektura dla programistów iOS

Informacje:

Nazwa:	**Craftsmanship, wzorce i architektura dla programistów iOS**
Kod:	**ios-Craft**
Kategoria:	iOS
Grupa docelowa:	developerzy
Czas trwania:	2 dni
Forma:	60% wykłady / 40% warsztaty

Szkolenie przeznaczone dla programistów i projektantów pragnących poszerzyć swe kompetencje w zakresie profesjonalnych technik zwiększających jakość kodu i projektu. Zdobyta wiedza przekłada się w praktyczny sposób na produktywność mierzoną w szerszej perspektywie czasu.

Profesjonalista w naszym ujęciu:

- doskonale włada technikami developerskimi i stylami architektonicznymi,
- dobiera właściwe narzędzie do klasy problemu
- dostarcza kod wysokiej jakości.

Szkolenie stanowi syntezę kluczowych elementów klasycznej i nowoczesnej inżynierii oprogramowania. Daje ogólny pogląd na praktyczne aspekty wykorzystania omawianych technik w projektach.

Omawiane zagadnienia leżą u podstaw nowoczesnych frameworków i technologii – co zwiększa poziom ich zrozumienia i pozwala na świadome korzystanie.

Zalety szkolenia:

- Osadzenie technik w architekturze aplikacji i systemu
- Całość w kontekście testowania automatycznego
- Realne przykłady

BO·TT·EGA
IT minds

Szczegółowy program:

1. Techniki Object Oriented

1.1. Pułapki dziedziczenia

1.1.1. Zamknięcie kodu na rozbudowę

1.1.2. Zastępowania dziedziczenia kompozycją – praktyczne zalety zmiany podejścia

1.1.2.1. Dziedziczenie nie nadaje się do modelowania ról

1.1.2.2. Liskov Substitution Principle

1.2. Efektywne wykorzystanie Object Oriented

1.2.1. SOLID

1.2.1.1. Single Responsibility Principle (SRP)

1.2.1.2. Open/Closed Principle (OCP)

1.2.1.3. Liskov Substitution Principle (LSP)

1.2.1.4. Dependency Inversion Principle (DIP)

1.2.1.5. Interface Segregation Principle (ISP).

1.2.2. Praktyczne wykorzystanie SOLID

1.2.2.1. Strategia

1.2.2.2. Programowanie zorientowane na protokoły

2. Clean Code

2.1. Zasady czystego kodu

2.1.1. Nazewnictwo

2.1.2. Przypisywanie odpowiedzialności

2.1.3. Obsługa błędów

2.1.4. Typowe błędy

2.1.5. Zarządzanie widocznością

BO·TT·EGA
IT minds