

## Program szkolenia:

# Craftsmanship - przybornik profesjonalisty: najlepsze techniki developerskie i architektoniczne

## Informacje:

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Nazwa:</b>          | <b>Craftsmanship - przybornik profesjonalisty: najlepsze techniki developerskie i architektoniczne</b> |
| <b>Kod:</b>            | <b>Craft-practices-przybornik</b>  |
| <b>Kategoria:</b>      | Craftsmanship  |
| <b>Grupa docelowa:</b> | developerzy  |
| <b>Czas trwania:</b>   | 3 dni  |
| <b>Forma:</b>          | 50% wykłady / 50% warsztaty  |

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.

Profesjonalista w naszym ujęciu:

- doskonale włada technikami developerskimi i stylami architektonicznymi,
- potrafi porozumieć się z biznesem przy pomocy technik DDD,
- dobiera właściwe narzędzie do klasy problemu
- dostarcza kod wysokiej jakości.

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.

## Zalety szkolenia:

- Sprawdzone techniki SOLID, GRASP i DDD
- Osadzenie technik w architekturze aplikacji i systemu
- Całość w kontekście testowania automatycznego
- Realne przykłady

## Szczegółowy program:

### 1. Techniki Object Oriented

1.1. Ukierunkowanie myślenia w stylu OO

1.2. Code smell

1.3. Pułapki dziedziczenia

1.3.1. Zamknięcie kodu na rozbudowę

1.3.2. Zastępowania dziedziczenia kompozycją – praktyczne zalety zmiany podejścia

1.3.2.1. Dziedziczenie nie nadaje się do modelowania ról

1.3.2.2. Liskov Substitution Principle

1.3.2.3. Wzorzec Party

1.3.2.4. Wzorzec Role Object i Extension Object

1.4. Efektywne wykorzystanie Object Oriented

1.4.1. GRASP

1.4.2. SOLID

1.4.3. RDD

1.5. GRASP - General Responsibility Assignment Software Patterns

1.6. Praktyczne wykorzystanie SOLID

1.6.1. Kohezja klas

1.6.1.1. Jak ją osiągnąć

1.6.1.2. Jak wykrywać zapachy kodu

1.6.2. Otwartość na rozbudowę

1.6.2.1. Wzorzec Strategii

1.6.2.2. 3 rodzaje logiki: stabilna, domknięcia, wybór domknięć

1.6.3. Kiedy dziedziczenie nie ma sensu

1.6.4. Zakres interfejsów

1.6.5. Odpowiedni poziom abstrakcji

1.6.6. Dążenie do kodu o czytelności zbliżonej do prozy

1.6.6.1. Technika podmiot.orzecznie(dopełnienie, przydawka)

1.6.6.2. Technika modelowania niezmienników

1.6.6.3. Technika określania granicy klasy na podstawie analizy Use Case

1.7. Responsibility Driven Design

## 2. Clean Code

2.1. Wykrywanie Code Smells

2.2. Wybrane Wzorce implementacyjne i projektowe

## 3. Techniki porządkowania logiki i wzorce architektury aplikacyjnej

3.1. Podział na logikę aplikacji i logikę domenową

3.2. Logika aplikacji

3.2.1. Modelowanie Use Case/User Story

3.2.2. Stanowo czy bezstanowo

3.3. Logika domenowa

3.3.1. Techniki DDD - Building Blocks

3.3.2. Poziomy modelu

3.3.2.1. Capacity

3.3.2.2. Operations

3.3.2.3. Policy - dostrajanie modelu

3.3.2.4. Decision Support

## 4. Wzorce architektury systemowej

4.1. Dostęp do danych

4.1.1. DAO

#### 4.1.2. Repository

#### 4.1.3. ORM - zakres stosowalności

##### 4.1.3.1. Pułapki Lazy Loading - wykrywanie i naprawa

##### 4.1.3.2. Blokowanie optymistyczne

##### 4.1.3.3. Uni of Work

#### 4.2. Porządkowania logiki biznesowej (Servisy, DDD)

#### 4.3. Inversion of Control – sprawdzona koncepcja budowy frameworków i systemów

##### 4.3.1. Dependency Injection – podstawa współczesnych frameworków

###### 4.3.1.1. Wsparcie dla testability

###### 4.3.1.2. Praktyczne techniki wykorzystania w celu osiągnięcia giętkości designu

##### 4.3.2. Systemy sterowane zdarzeniami

###### 4.3.2.1. Architektura pluginowa

###### 4.3.2.2. Separacja modułów

###### 4.3.2.3. Zwiększanie responsywności systemu

###### 4.3.2.4. Skalowanie

##### 4.3.3. Aspect Oriented Programming

###### 4.3.3.1. Praktyczne zastosowania

###### 4.3.3.2. Przykłady (Spring lub Seam)

##### 4.3.4. Architektury aplikacji webowych

###### 4.3.4.1. Klasyczna n-warstwowa architektura (odmiany)

###### 4.3.4.2. Uprozczone architektury (np. Seam)

###### 4.3.4.3. Command-query Responsibility Segregation

###### 4.3.4.4. Architektura wspierająca Domain Driven Design

###### 4.3.4.5. Ultra-skalowalne systemy

## 5. Testability – projektowanie pod kątem wsparcia dla TDD

5.1. Podejście Specify First

5.2. Behaviour Driven Development

5.3. Projektowanie pod kątem testów z wykorzystaniem technik OO

5.4. Techniki redukcji zależności

5.5. Wykorzystanie Dependency Injection

5.6. Mapowanie piramidy testów na warstwy aplikacji

5.7. Stosowanie Stub i Mock

5.8. Redukcja ilości przypadków testowych

5.8.1. Rozwarstwienie logiki

5.8.2. Obiekty funkcyjne