

Program szkolenia:

Wzorce projektowe w C++

Informacje:

| | |
|------------------------|---|
| Nazwa: | Wzorce projektowe w C++ |
| Kod: | CCPP-craft-C++ Patterns |
| Kategoria: | Craftsmanship dla programistów C i C ++ |
| Grupa docelowa: | developerzy |
| Czas trwania: | 3 dni |
| Forma: | 40% wykłady / 60% warsztaty |

Szkolenie prezentuje wybrane Wzorce Projektowe w praktycznym i niepodręcznikowym ujęciu osadzonym w kontekście projektowania bibliotek, frameworków, platform i systemów. Podczas szkolenia prezentowane są przykłady praktycznego zastosowania zaczerpnięte z rzeczywistych systemów serwerowych i rozproszonych.

Podczas szkolenia uczestnicy nabędą zintegrowaną wiedzę na temat zdobyczy nowoczesnej inżynierii oprogramowania pozwalającą im na tworzenie zaawansowanych systemów. Podczas warsztatów praktycznych łączymy wzorce projektowe i architektoniczne aby stworzyć giętkie i otwarte na rozbudowę rozwiązania cechujące się wysokim poziomem testowalności. Omawiane zagadnienia leżą u podstaw nowoczesnych frameworków i technologii – co zwiększa poziom ich zrozumienia i pozwala na świadome korzystanie. Przedstawiamy techniki łączenie wzorców w struktury wyższego rzędu.

Szkolenie przeznaczone dla programistów C++ i architektów pragnących poszerzyć swe kompetencje w zakresie profesjonalnych technik inżynierii oprogramowania zwiększających jakość kodu i projektu.

Zalety szkolenia:

- Skupienie na kontekście projektowania aplikacji i systemów
- Wybór jedynie użytecznych wzorców oraz technik
- Realne przykłady

Szczegółowy program:

1. Object Oriented Design

1.1. Analiza Paradygmatu Object oriented i jego poprawna interpretacja

1.2. Ukierunkowanie myślenia w stylu OO

1.3. GRASP - General Responsibility Assignment Software Patterns

1.4. SOLID - Single Responsibility Principle (SRP), the Open/Closed Principle (OCP), the Liskov Substitution Principle (LSP), the Dependency Inversion Principle (DIP), and the Interface Segregation Principle (ISP)

1.5. Najlepsze praktyki i pułapki

1.5.1. Domain Driven Design - wzmianka pierwsza

1.5.2. Test Driven Development - wzmianka pierwsza

1.5.3. POSA - Pattern Oriented Software Architecture

2. Paradygmat Inversion of Control – sprawdzona koncepcja budowy frameworków i systemów

2.1. Dependency Injection – podstawa współczesnych frameworków - dokładne omówienie z zadaniami

2.1.1. Wsparcie dla testability

2.1.2. Praktyczne techniki wykorzystania w celu osiągnięcia giętkości designu

2.1.3. Wstrzykiwanie poprzez kontenery

2.1.4. Wstrzykiwanie w Fabrykach

2.2. Systemy sterowane zdarzeniami – omówienie koncepcji i problemów

2.2.1. Architektura pluginowa

2.2.2. Separacja modułów

2.2.3. Zwiększanie responsywności systemu

2.2.4. Skalowanie

3. Wzorce projektowe - praktyczne, nieksiążkowe przykłady oparte o rzeczywiste problemy

3.1. Command – hermetyzacja usług, autoryzacja dostępu

3.2. Decorator – reużywalność logiki

3.2.1. Składanie złożonej logiki biznesowej o przyrostowym charakterze

3.2.2. Wrapper – odmiana wzorca użyteczna w modelowaniu zorientowanym na znaczenie

3.2.2.1. Opakowanie typów podstawowych wygodnymi obiektami

3.2.2.2. Alternatywa dla Utils

3.2.2.3. Archetyp Money

3.2.3. Połączenie Dekoratora ze Strategią w celu zbudowania odmian algorytmów przyrostowych

3.3. Strategy – hermetyzacja logiki biznesowej

3.3.1. Wybór odmiany algorytmu bez ingerencji w core biznesowy

3.3.2. Integracja z mechanizmami wstrzykiwania zależności

3.3.3. Definiowane konkretnej strategii biznesowej w kontenerze Inversion of Control (XML lub metody fabrykujące)

3.4. Chain of Responsibility – dwie odmiany wzorca

3.4.1. Dobór logiki biznesowej do aktualnych warunków

3.4.2. Połączenie łańcucha ze Strategią w celu zbudowania odmian algorytmów warunkowych

3.5. Abstract Factory – tworzenie artefaktów domenowych

3.5.1. Spójny sposób na tworzenie rodzin obiektów biznesowych zależnych od konfiguracji wdrożeniowej systemu

3.5.2. Produkowanie Strategii

3.6. Builder – redukcja złożoności tworzenia struktur

3.6.1. Zunifikowane eksportowanie obiektów domenowych

3.6.2. Ukrywanie złożoności budowania zapytań

3.7. Template Method – szablony procesów.

3.7.1. Technika uwspólniania logiki biznesowej.

3.7.2. Szablonowe Strategie

3.7.3. Przykłady antywzorca.

3.8. Singleton – niebezpieczny wzorzec w przykładach.

3.8.1. Szczegóły implementacji Singletonów tworzonych z opóźnieniem, odpornych na współbieżny dostęp.

3.9. State – hermetyzacja procesu biznesowego.

3.9.1. Implementacja maszyny stanów reprezentującej złożony cykl życia obiektu biznesowego.

3.9.2. Maszyna Stanów jako Wrapper dodający nowe funkcjonalności.

3.9.3. Pułapki zbytniego uogólniania Maszyn Stanów

3.10. Observer – redukcja zależności

3.11. Event Broker - uogólnienie do poziomu Architektury Systemu

3.12. Wysokowydajne systemy Event Driven i asynchroniczne przetwarzanie.

3.13. Saga - orkiestracja wielu zdarzeń w czasie

3.14. Specification – hermetyzacja reguł biznesowych

3.14.1. Redukcja złożoności systemów zawierających złożoną logikę decyzyjną

3.14.2. Przypadek gdy istnieje wiele możliwych kryteriów logicznych

3.14.3. Jednak w danym kontekście (wdrożenie, klient) używanym tylko podzbioru reguł

3.15. Role Object

3.15.1. Modelowanie ról w systemie.

3.15.2. Alternatywa dla dziedziczenia.

3.15.3. Odmiana wzorca Bridge.

3.16. Facade – redukcja złożonej struktury pod wygodnym API

4. Użyteczne wzorce o zastosowaniu technicznym

4.1. Bridge – rozdzielenie interfejsu koncepcyjnego od jego implementacji

4.2. Flyweight, Prototype – wzorce optymalizacji

4.3. Memento – komunikacja pomiędzy kontekstami

4.4. Proxy – podstawowy wzorzec frameworków

4.5. Composite – powtarzalne struktury

4.6. Visitor – dynamiczne rozszerzanie API Klasy (emulacja Double Dispatch)

4.7. Iterator – standardowy wzorzec dla kolekcji

4.8. Interpreter – wygodny wzorzec dla tworzenia własnych DSL

4.9. Observer - systemy zorientowane na zdarzenia, Składowa MVC

4.10. Extension Object - uogólnienie Role Object dla systemów otwartych na rozbudowę

5. Testability – wpływ użycia dobrych praktyk OOD i Wzorców na testowalność kodu

5.1. Zagadnienia podatności architektury na testy: problemy i pułapki

5.2. Techniki testowania jednostkowego: dummy, fake, stub, mock

5.3. Narzędzia testowania jednostkowego i integracyjnego

5.3.1. GTest

5.3.2. GMock