

## DESIGN PATTERNS PROFESSIONELLES SOFTWAREENGINEERING

*Die richtige Verwendung von Softwaremustern garantiert in großen Projekten Wiederverwendbarkeit, effiziente Erweiterung, Skalierbarkeit, Transparenz und gilt als eine der Grunddisziplinen der Standardproduktentwicklung.*

*Der Teilnehmer erlernt die Modellierung und Analyse komplexer Systeme mit Patterns und UML und erweitert somit sein Fachwissen, damit er effiziente Softwarearchitekturen produzieren kann.*

**Zielgruppe**

Anwendungsprogrammierer, Systemprogrammierer, Softwareingenieure und Projektmanager.

**Hinweis**

Zu Realisierung der Patterns wird als Referenzsprache Java verwendet.

Dieser Kurs kann als Firmenkurs auch in englischer Sprache durchgeführt werden.

**Die Unified Modelling Language (Wiederholung)**

- Entstehungsgeschichte
- Aggregationen, Komposition, Schnittstellen, Realisierungen

**Diagrammarten**

- Use Case Diagramme
- Klassen- und Objektdiagramme
- Sequenzdiagramme

**Erzeugungsmuster**

- Abstrakte Fabrik
- Erbauer
- Fabrikmethode
- Prototyp
- Singleton

**Strukturmuster**

- Adapter
- Brücke
- Dekorierer
- Fassade
- Fliegengewicht
- Kompositum
- Proxy

**Verhaltensmuster**

- Befehl
- Beobachter
- Besucher
- Interpretieren
- Iterator
- Memento
- Schablonenmethode
- Strategie
- Vermittler
- Zustand
- Zuständigkeitskette

**Kurs-ID: DesPat****Dauer**

3 Tage / 8:00 - 15:30 Uhr

zum [Terminplan](#)zur [Anmeldung](#)**Firmenkurs**

Termine nach Vereinbarung.

Preise für Individual- und Firmenschulungen auf Anfrage.

**Vorkenntnisse**

Solide Erfahrung in der OOP mit einer C++ ähnlichen Programmiersprache wie Java, C# oder Python.

**Weiterführende Kurse**

- [Java Swing](#)
- [Java Datenbanken](#)
- [Java XML + Web Services](#)
- [J2EE Überblick](#)
- [J2EE mit EJB 3.0](#)
- [Java 2 Micro Edition](#)
- C# für Java Programmierer
- .NET Framework

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

