

Patrones de diseño GOF

REF: 115

Duración: 20 horas

Perfil: Avanzado

Dirigido a

Esta acción formativa está destinada a programadores y analistas que desean conocer los 23 patrones de diseño del llamado grupo de los 4 (GOF).

Requisitos previos

Los alumnos necesitarán tener conocimientos de programación orientada a objetos.

Objetivos

El alumno aprenderá a distinguir, diferenciar y utilizar los patrones de diseño del GOF.

Contenido

1. Patrones de Diseño
 - 1.1. Introducción a los Patrones de Diseño.
 - 1.2. Relación entre los patrones y la orientación a objetos.
 - 1.3. Definición de Patrón y características. Elementos de un patrón.
2. Patrones Creacionales
 - 2.1. Abstract Factory (Fábrica abstracta).
 - 2.2. Builder (Constructor virtual).
 - 2.3. Factory Method (Método de fabricación).
 - 2.4. Prototype (Prototipo).
 - 2.5. Singleton (Instancia única).
3. Patrones Estructurales
 - 3.1. Adapter (Adaptador).
 - 3.2. Bridge (Puente).
 - 3.3. Composite (Objeto compuesto).
 - 3.4. Decorator (Envoltorio).
 - 3.5. Facade (Fachada).
 - 3.6. Flyweight (Peso ligero).
 - 3.7. Proxy.
4. Patrones de Comportamiento [editar]
 - 4.1. Chain of Responsibility (Cadena de responsabilidad).
 - 4.2. Command (Orden):.
 - 4.3. Interpreter (Intérprete).
 - 4.4. Iterator (Iterador).

Patrones de diseño GOF

REF: 115

- 4.5. Mediator (Mediador).
- 4.6. Memento (Recuerdo).
- 4.7. Observer (Observador).
- 4.8. State (Estado).
- 4.9. Strategy (Estrategia).
- 4.10. Template Method (Método plantilla).
- 4.11. Visitor (Visitante).

Precio: 500 €

MATRICULA ABIERTA

GRUPOS REDUCIDOS:

MINIMO 5 ALUMNOS POR CLASE
MÁXIMO 10 ALUMNOS POR CLASE

PRECIOS ESPECIALES PARA EMPRESAS