

Arquitectura de Software y Patrones de Diseño

Código: BCB-004

Propuesta de Valor: SOFTWARE LIBRE

Duración: 30 Horas



Este curso es para todos aquellos funcionarios del departamento de innovación y desarrollo de software que quieran capacitarse con los conceptos avanzados de la programación orientada a objetos basados en los patrones de diseño.

Adquirirás conocimientos y habilidades en los siguientes 3 patrones de diseño: patrones creacionales, patrones estructurales y patrones de comportamiento.

AUDIENCIA

- El evento está dirigido a los servidores públicos de la Gerencia de Sistemas.

PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos.

OBJETIVOS

- El objetivo del evento es capacitar en los funcionarios del departamento de innovación y desarrollo de software con los conceptos avanzados de la programación orientada a objetos basados en los patrones.

CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificado emitido por COGNOS.

CONTENIDO

PATRONES DE DISEÑO

1. PATRONES CREACIONALES

- 1.1. FACTORY
- 1.2. BUILDER
- 1.3. ABSTRACT FACTORY
- 1.4. SINGLETON

2. PATRONES ESTRUCTURALES

- 2.1. WRAPPER
- 2.2. FACADE
- 2.3. PROXY
- 2.4. DECORATOR
- 2.5. COMPOSITIVE

3. PATRONES COMPORTAMIENTO

- 3.1. COMMAND
- 3.2. OBSERVER
- 3.3. STATE
- 3.4. STRATEGY
- 3.5. VISITOR

BENEFICIOS

- Al finalizar el curso, los participantes podrán adquirir conocimientos a nivel avanzado en programación orientada a objetos basados en patrones de diseño.