

DENOMINACIÓN: Patrones de Software

OBJETIVOS: Conocer teóricamente los diferentes patrones de diseño y arquitecturales para su posterior uso

DIRIGIDO A: Analistas o jefes de proyecto que quieran actualizar sus conocimientos sobre patrones para aplicar en su trabajo cotidiano

REQUISITOS: Ser programador avanzado

HORAS: 25 Horas

METODOLOGÍA: Presencial

COSTE: 2875€

CONTENIDOS

1. Conceptos sobre
 - 1.1. Arquitectura
 - 1.2. POO
 - 1.3. Impedancia Objeto –Relacional
 - 1.4. Introspección
 - 1.5. Frameworks
 - 1.6. Plataformas
 - 1.7. Que son los Patrones de Software
 - 1.8. Tipos de Patrones

2. Patrones de Arquitectura
 - 2.1. MVC
 - 2.2. N-Tier (Capas)
 - 2.3. DAO
 - 2.4. Bridge

3. Patrones de diseño
 - 3.1. Patrones de creación
 - 3.1.1. Builder
 - 3.1.2. Singleton
 - 3.1.3. Factory
 - 3.1.4. AbstractFactory
 - 3.1.5. Prototype

 - 3.2. Estructura
 - 3.2.1. Proxy
 - 3.2.2. Bridge
 - 3.2.3. Fachada
 - 3.2.4. Decorador
 - 3.2.5. Adaptador
 - 3.2.6. Delegador

 - 3.3. Comportamiento
 - 3.3.1. Observer
 - 3.3.2. Command
 - 3.3.3. Visitor
 - 3.3.4. Interceptor

 - 3.4. Descripción catálogo de patrones
 - 3.4.1. GoF
 - 3.4.2. PASA
 - 3.4.3. Grasp

DATOS DEL PROVEEDOR

Denominación Social: Glokal Consulting S.L.

C.I.F.: B- 83853705

DOMICILIO SOCIAL: Paseo de la Castellana, 139, 8º Dcha

PERSONA DE CONTACTO: Paula García Marina

TELÉFONOS: 672 034 689 / +34 911 852 476

FAX:+34 911 852 479

E-MAIL: paula.garcia@glokal.com