



# UML - Design patterns

Mise à jour janv. 2023

**Durée** : 2 jours - 14 heures

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

## PRÉREQUIS

- Formation initiale ou expérience en développement informatique requise

## PARTICIPANTS

- Chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée
- Évaluation des acquis tout au long de la formation
- Questionnaire de satisfaction
- Attestation de stage à chaque apprenant
- Positionnement préalable oral ou écrit
- Évaluation formative tout au long de la formation
- Évaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

## MOYENS TECHNIQUES EN PRÉSENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc et de paperboard

## MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES À DISTANCE

- A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant,
- suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur
- Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprises comme en Intra-Entreprise
- L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré
- Les participants recevront une convocation avec lien de connexion
- Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition auprès de notre équipe par téléphone au 03 25 80 08 64 ou par mail à [secretariat@feep-entreprises.fr](mailto:secretariat@feep-entreprises.fr)

## ORGANISATION

- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

## PROFIL FORMATEUR

- Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

## ACCESSIBILITÉ

- Notre organisme peut vous offrir des possibilités d'adaptation et/ou de compensations spécifiques si elles sont nécessaires à l'amélioration de vos apprentissages sur l'ensemble de nos formations. Aussi, si vous rencontrez une quelconque difficulté, nous vous invitons à nous contacter directement afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation

## Programme de formation

### Principes fondamentaux de conception

- Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités
- Principe d'ouverture/fermeture : OCP
- Inversion des dépendances : DIP
- Substitution de Liskov : LSP
- Séparation des interfaces : ISP

### Les Design Patterns du GoF et autres Patterns

- Les Design Patterns de comportement : itérateur, stratégie, Template Method, état, observateur, médiateur, visiteur
- Les Design Patterns de création : singleton, fabrique?abstraite, builder

- Les Design Patterns de structure : composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object

### Patterns et architecture

- Couches logicielles
- Modèle Vue Contrôleur : MVC
- Frameworks
- Approche par composants

### Organiser un modèle et en contrôler la qualité

- Règles d'organisation en packages
- Métriques de packages