

Projektowanie obiektowe oprogramowania 2016

Plan wykładu

Analiza obiektowa (1)

Zarys meta metodyki wytwarzania oprogramowania, Unified Process
Zbieranie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych, FURPS, S.M.A.R.T.
Projektowanie analityczne – przypadki użycia
Projektowanie analityczne – modele pojęciowe
Projektowanie analityczne – mapy procesów biznesowych

Przypomnienie języka UML (1)

Diagramy klas, obiektów, stanów, czynności, sekwencji, komunikacji

Projektowanie obiektów i przydział odpowiedzialności (1)

SOLID GRASP

Wzorce projektowe (5)

Przegląd wzorców projektowych GoF, m.in. Factory, Singleton, Adapter, Decorator, Builder, Interpreter, Bridge, Visitor, Memento, Mediator, Observer, Event Aggregator, Chain of Responsibility, State, Strategy, Template Method

Wzorce aplikacyjne (5)

Object-Relational Mapping
Repository
Model-View-Controller, Model-View-Presenter
Inversion of Control/Dependency Injection
Mock Object

Wzorce architektury (3)

Enterprise Single Sign-on
SOA, Enterprise Service Bus
Command-Query Responsibility Separation

O czym nie będzie mowy na wykładzie

Zarządzanie projektami informatycznymi (IO)
Analiza czasochłonności (IO)
Szczegóły operacyjne metodyk wytwarzania oprogramowania (IO)
Praktyka programowania – serwery kontroli wersji (ETO)
Continuous Integration (ETO)