

**EDUCACIÓN** 

**Patrones de Diseño**

**Programa de Estudio**

# Patrones de Diseño

Analiza y resuelve problemas de sistemas utilizando patrones de diseño. Codifica con Java y .Net, para lograr diseño profesionales que maximicen la reutilización.

## Contenido del curso

---

El curso comienza con una introducción al Lenguaje Unificado de Modelado UML repasando los conceptos básicos del diagrama de clases junto con las relaciones mas utilizadas como ser generalización, asociación, composición y agregación.

### PRÁCTICAS EN CLASE::

Durante el curso se analizará qué son y cuándo utilizar los patrones de diseño, en particular se presentan los pertenecientes a GoF categorizados en Creacionales, Estructurales y de Comportamiento.

Dentro de los Patrones Creacionales se estudian los patrones Builder, Prototype, Singleton, Abstract Factory y Factory Method. Dentro de los Patrones Estructurales se estudian los patrones Adapter, Composite y Decorator.

Y dentro de los Patrones de Comportamiento se estudian el Memento, Observer, State, Strategy, Template Method y Visitor. En cada uno de los patrones se explica cuándo utilizarlo, qué problema resuelve y cómo se implementa la solución a través de código de programación.

Finalmente se presenta el concepto de los Antipatrones, junto con su propósito y su utilización, y se realiza una introducción a otros patrones tales como Patrones de Base de Datos, Patrones de Arquitectura, Patrones de JEE y Patrones de AJAX

A lo largo del curso se realizan diversos laboratorios de casos reales donde hay que analizar un problema determinado y decidir qué patrón de diseño utilizar para resolverlo, y codificar su posterior solución, siendo un curso sumamente práctico.

## Requisitos

---

Se requieren conocimientos sólidos en:

Programacion o haber realizado cualquiera de los siguientes cursos:

Java J2SE Standard Programming

Programación.NET con C#

PHP

Javascript Desarrollador Front-End

Node.JS y Mongo DB  
Programación en Android

## Modalidad de cursado

---

Puedes tomar este curso en modalidad presencial o modalidad online - en vivo

# ¿Qué aprenderás?

---

- Fundamentos de Lenguaje Unificado de Modelado
- Trabajar con Patrones de Diseño
- Un Patrón para cada objetivo
- Ejecutar operaciones con Command
- Builder: construyendo objetos complejos
- Estrategia Composite
- Anti-patrones
- Solución de problemas a través de Código

# Plan de Estudios





## 1. Patrón: concepto

---

¿Cuándo utilizarlos?

¿Cuándo no utilizarlos?

Dónde utilizarlos

Qué es gof

Beneficios

Singleton

Template Method

Decorator

Facade

## 2. Command

---

Chain Of Responsibility

Abstract Factory

Memento

Adapter

Factory

## 3. Builder

---

State

Observer

Mediator

Proxy

## 4. Composite

---

Strategy

Prototype

Visitor

Concepto Antipatrones, Patrones de Integración, Patrones JEE, otros patrones.

# EDUCACIÓN IT

*Centro de Capacitación y Desarrollo Profesional*



Lavalle 648 Piso 8, Microcentro, CABA

TEL\_PRINCIPAL

[info@educacionit.com](mailto:info@educacionit.com)

EducaciónIT. Copyright 2005-2021