



SW Design Best Practices

יום אחד

1. מבוא

הרבה פרויקטים מתנהלים בגישת Agile ומזיחים את תכן התוכנה. האם השימוש בגישת Agile באמת סותרת שימוש בתהליך תכן מבוסס מודלים מסודר?

בסמינר זה נמחיש איך ניתן גם לעבוד בגישת Agile וגם ליישם תהליך תכן תוכנה מבוסס מודלים יעיל. נראה גם ואיך Design Patterns יכולים לעזור לזרז ולשפר את תהליך התכן ופיתוח התוכנה.

אם אין לך זמן לקורס ארוך אז סדנא זו היא בשבילך! בסמינר נלמד:

- עקרונות תכן בסיסיים לחשיבת תכן מבוססת מודלים מונחה עצמים.
- איך להאריך את טיב הקשרים בין מחלקות על מנת להוריד את רמת התלויות בקוד (העקרונות של עיצוב טוב).
- איך לבנות קומפוננטות ולאתחל אותם.
- מספר Design Patterns בסיסיים ושילובן בתהליך התכן על מנת ליצור אפליקציה שלמה הכוללת ממשק אדם וממשק מכונה.

2. תוכן הסדנא

<ul style="list-style-type: none"> • Component Diagram • Composite Structure diagram • Abstract Factory Pattern • Singleton Pattern <p><u>Design Patterns למימוש ממשק אדם</u></p> <p>בחלק זה אנו נלמד תבניות עיצוב שיכולות לעזור בבניית ממשק אדם.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategy Pattern • Command Pattern • Observer Pattern • Model View Controller (MVC) Pattern <p><u>Design Patterns למימוש ממשק מכונה</u></p> <p>בחלק זה אנו נלמד תבניות עיצוב שיכולות לעזור בבניית ממשק לחומרה או למערכות חיצוניות.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proxy Pattern 	<p><u>עקרונות בסיסיים של תכן מבוסס מודלים</u></p> <p>בחלק זה נדון איך ניתן לשלב תהליך תכן מבוסס מודלים עם גישת Agile. גם נלמד את המאפיינים הבסיסיים של חשיבת תכן כולל עקרונות תכן התשתיתיים.</p> <ul style="list-style-type: none"> • עקרון הקשר הלא רצוי. • עקרון האחריות והאצלת האחריות. <p><u>עקרונות עיצוב (Design Principles)</u></p> <p>בחלק זה אנו נלמד עקרונות עיצוב בסיסיים העוזרים להוריד את התלויות בין המחלקות. ניהול התלויות הינו הכרחי כדי להגיע לארכיטקטורת תוכנה המפחיתה את כמות ה-Unit Test שחייבים להריץ בכל אינטגרציה.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open Close Principle • Liskov Substitution Principle • Dependency Inversion Principle • Interface Segregation Principle <p><u>Design Patterns לאתחול מערכת</u></p> <p>בחלק זה אנו נלמד איך להגדיר קומפוננטות ושיטות גרפיות ותבניות עיצוב שימושיים לאתחול קומפוננטות.</p>
---	--

3. קהל יעד ותנאי קדם

מנהלי פרויקטים, ראשי צוותים ואנשי פיתוח, עם ידע בסיסי ב-UML וניסיון בכתיבת קוד (Java, C#, C++) שרוצים ללמוד לשפר את יכולת העיצוב של מערכות מונחות עצמים.

הערות ואופציות נוספות:

- סדנא זו אינה רק סדנא תאורטית. במהלך הסדנא נמחיש את הנלמד באופן מעשי על ידי בניית מודל UML.
- מומלץ להאריך את הסדנא בחצי יום על מנת לאפשר למשתתפים ליישם בפועל את העיצוב וליצור אפליקציה הממחישה את הנלמד.



טופס הרשמה לסמינר

SW Design best practices	
22.02.2018	מתי:
9:00-17:00	שעות:
אזור תל אביב המקום הסופי יתואם לפי המשתתפים	מקום:
750 ₪ 1400 ₪ 650 ₪	מחירים: למשתתף 1: לשני משתתפים: לכל משתתף נוסף:

ברצוני לרשום לסמינר "SW design best practices" שמתקיים בתאריך: 22/02/2018 את:

_____ 4
_____ 5
_____ 6

_____ 1
_____ 2
_____ 3

סך ההתחייבות הינה: _____ ₪

_____ תפקיד

_____ איש קשר:

_____ שם חברה:

_____ כתובת

_____ מספרי טלפון _____ מספר פקס

_____ כתובת E mail

הערה:

הרשמה מהווה אישור על השתתפות. ביטולים מ-7 יום לפני ההדרכה ועד תחילתה יחויב ב-50% ממחיר ההדרכה.

אי השתתפות ללא ביטול תגרור תשלום מלא. איחור בתשלום יחויב בהפרשי ריבית והצמדה

אנו חברה _____ ח.פ. _____ מתחייבים לשלם סך של _____

_____ ₪ + מע"מ לחברת ACTL Systems Ltd. תוך 30 יום מתחילת ההדרכה.

שם _____ תפקיד _____ חתימה _____ חותמת _____

(החותם מצהיר כי הוא יכול להתחייב בשם החברה, חתימתו מחייבת את החברה לכל דבר)