

Maîtriser la programmation orientée objet

La programmation orientée objet est omniprésente. Sa capacité à modéliser des problématiques au sein d'objets intelligibles en fait une base particulièrement adaptée aux langages de haut niveau et à la conception d'applications évoluant rapidement.

Cependant, la multiplication des frameworks et d'outils tels que les ORM a favorisé l'apparition d'anti-patterns. Ceux-ci vont à l'encontre de l'esprit même de la programmation orientée objet et rappellent fortement les défauts de la programmation procédurale...sans ses avantages !

Explorons ensemble les différences entre la programmation procédurale et orientée objet, passons en revue les anti-patterns les plus courants et mettons en place une application en appliquant les principes de la Programmation Orientée Objet.

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée : 1 jour

Tarif inter indicatif : 850€ HT

Tarif intra : sur devis

Modalités d'évaluation : travaux pratiques, questionnaires

Programme détaillé



Peaks Training Club



formation@peaks.fr

OBJECTIFS

Connaitre les principes fondamentaux de la programmation orientée objet (POO)

Identifier les principaux anti-patterns et comprendre leurs impacts sur nos applications

Mettre en place une application en suivant les principes de la POO

PRÉ-REQUIS

Pratiquer un langage de programmation orientée objet (PHP, JAVA,...)

PUBLIC

Développeurs

PROGRAMME

La théorie

- ✓ Qu'est-ce qu'un objet ?
- ✓ Les piliers de la POO
- ✓ Les interactions possibles entre les objets

La POO appliquée à des applications plus complexes

- ✓ Entité versus Value Objet
- ✓ Comprendre les agrégats
- ✓ Collections d'objets

Les anti-patterns

- ✓ Le design anémique
- ✓ Un agrégat pour une application