Design applicatif

Architecturer une application pour ses besoins présents et futurs

DESCRIPTION

Dans leur grande majorité, les développeurs ont déjà été confrontés à une architecture en couche. Même si ce paradigme n'est pas forcément bien appliqué, il existe toutefois d'autres possibilités en terme de design applicatif, permettant notamment de maximiser la maintenabilité et l'évolutivité de l'application comme l'architecture hexagonale ou la clean architecture. Mais aussi, dans certains contextes métiers, il peut être opportun d'utiliser un design très spécifique, comme le CQRS (Command and Query Responsibility Segregation) ou l'événementiel.

Durant cette formation, vous manipulerez du code pour aborder ces différentes architectures, et ce afin justement de mieux comprendre les concepts qui se cachent derrière, mais aussi être en mesure de faire un choix adapté à son contexte..

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Identifier les avantages et inconvénients des différents paradigmes de design applicatif
- Savoir choisir le paradigme le plus adapté à son contexte
- Savoir concevoir son application pour mettre en oeuvre le paradigme choisi

PUBLIC CIBLE

- Développeur
- Architecte
- Technical leader

PRE-REQUIS

- Connaissances de la programmation objet.
- Expérience de base du développement de logiciel.

METHODE PEDAGOGIQUE

Formation pratique, visant à l'acquisition d'un savoir-faire, basée sur des exercices pratiques ainsi que des échanges et retours d'expérience pratique du formateur.

Stage pratique
Qualité du logiciel - Software Craftsmanship

Code :
DEAPP

Durée :
2 jour(s) (14,00 heures)

Exposés : **30.00 %**
Cas pratiques : **60.00 %**
Echanges d'expérience : **10.00 %**

Inter-entreprises :
Prochaines sessions disponibles sur notre site web.
Tarif : 1 700,00 € HT / participant

Intra-entreprise :
Tarifs et dates sur demande.

PROFIL DES INTERVENANTS
Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique.

Afin de valider les compétences acquises lors de la formation, un formulaire d'auto-positionnement est envoyé en amont et en aval de celle-ci.

Une évaluation à chaud est également effectuée en fin de session pour mesurer la satisfaction des stagiaires et un certificat de réalisation leur est adressé individuellement.

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

Jour 1

LE DESIGN APPLICATIF

- Définition
- Caractéristiques
- Le domaine

ARCHITECTURE SPAGHETTI

- Définition

ARCHITECTURE N-TIERS

- Principes
- Schémas
- Avantages et limites

ARCHITECTURE HEXAGONALE

- Origine
- Principes
- Ports et adaptateurs
- Avantages et limites

MISE EN PRATIQUE

- Réalisation d'une application en suivant les principes de la clean architecture et de l'architecture hexagonale
- Comparaison des deux approches

BILAN DU JOUR 1

Jour 2

CLEAN ARCHITECTURE

- Origine
- Principes
- Schéma
- Avantages et limites

MISE EN PRATIQUE (SUITE DU JOUR 1)

- Transformation du projet créé la veille en Clean architecture
- Onion architecture et comparaison des trois approches

DOMAIN DRIVEN DESIGN

- Patterns tactiques et mise en pratique sur le même projet que précédemment
- Patterns stratégiques et découpage applicative

ARCHITECTURE ÉVÈNEMENTIELLE, CQRS, EVENT SOURCING

- Principes
- Schémas
- Avantages et inconvénients

SYNTHÈSE ET RAPPEL DES POINTS CLÉ