

## Șabloane de proiectare Java Enterprise

**Durata:** 28 ore

**Infrastructura folosită:** retroproiector, tablă, calculator personal (opțional)

**Cine poate participa:** dezvoltatori și arhitecți software care doresc o introducere sau lărgire a cunoștințelor despre șabloanele de proiectare Java Enterprise

**Cerințe pentru participanți:** cunoașterea limbajului Java (ediția standard), a tehnologiilor Java Enterprise, noțiuni de proiectarea orientată pe obiecte, noțiuni de bază UML, șabloane de proiectare generale, lucrul cu ANT și Eclipse (dacă se include și partea practică)

**Efectul cursului:** participanții vor înțelege criteriile de utilizare a diverselor șabloane de proiectare Java Enterprise precum și modalități practice de implementare a lor

**Cursuri conexe:** Fundamentele Java, Programare orientată pe obiecte, Fundamentele UML, Șabloane de proiectare generale, Fundamentele Java Enterprise

**Verificarea cunoștințelor:** opțional, pe parcurs și/sau test final

**Bibliografie:** Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies  
Deepak Alur, John Crupi and Dan Malks, 2nd Edition

**Descriere:** Se vor pune în evidență probleme tipice se apar în sistemele Java Enterprise, opțiuni de rezolvare a lor, rezolvări propuse de șabloanele de proiectare JEE, particularități de implementare a lor.

Se vor discuta practici bune/rele, refactory în aplicațiile Java Enterprise în conformitate cu șabloanele specifice de proiectare.

Partea practică familiarizează participanții cu utilizarea acestor șabloane de proiectare Java Enterprise.

**Conținut:**

<b>Subiect</b>	<b>Estimare (ore)</b>
1. Introducere și o privire de ansamblu asupra șabloanelor de proiectare Java Enterprise	2
2. Nivelul de prezentare, considerente ce trebuie avute în vedere, soluții de evitat	1.5
3. Nivelul de business, considerente ce trebuie avute în vedere, soluții de evitat	1.5
4. Refactoring	2
5. Șabloane aplicabile la nivelul de prezentare	9
6. Șabloane aplicabile la nivelul de bussines	9
7. Șabloane de integrare	3