

# Design Pattern

## Ziel und Nutzen

Nach Besuch dieses Kurses können Sie Applikationen und Klassenbibliotheken so designen und implementieren, dass sie leicht anpassbar, erweiterbar und verständlich sind und wesentliche Teile daraus wiederverwendet werden können. Sie sind in der Lage bestehende Applikationen und Bibliotheken bezüglich dieser Eigenschaften zu beurteilen und entsprechend weiterzuentwickeln. Design Pattern sind prinzipiell unabhängig von einer Programmiersprache, einige Code Beispiele sind in C#. Geeignet ist der Kurs auch für Java oder C++ Entwickler.

## Zielpublikum

Programmierer, die ihren Code besser strukturieren möchten.

## Inhalt

- Einführung in Patterns
- Beispiele für Design Patterns Observer, Singleton etc.
- Anwendungsfälle und Implementationen von wichtigen Patterns wie: Abstract Factory, Builder, Prototype, Adapter, Composite, Flyweight, Iterator, Strategy, Visitor
- Beispiele für den Einsatz von Design Patterns in .NET
- Weitere Pattern Kataloge
- Refactoring mit Design Pattern

## Voraussetzungen

Gute Kenntnisse einer Programmiersprache und objektorientierter Programmierung.