



## Design patterns: tête la première

- Author : Eric Freeman
- Publisher : O'Reilly, 2005
- pages : 639 pages
- N° Class : 621/817

Si vous souhaitez vous distinguer des développeurs ordinaires et devenir une force de proposition pour les architectures d'applications, vous devez de maîtriser les design patterns. Pour cela, rien ne vaut l'expérience de ceux qui ont déjà été confrontés aux mêmes problèmes. Vous profiterez à la fois de leur savoir-faire et de ce qui se fait de mieux en matière de conception. Qui plus est, vous gagnerez un temps précieux que vous occuperez bien mieux à autre chose de plus complexe et de plus amusant, ce qui fera le bonheur de vos chefs. Le plus important demeure que vous ne voulez pas vous endormir en apprenant les design patterns. Si vous connaissez déjà la collection Tête la première, vous savez déjà à quoi vous en tenir. Voici les principaux bénéfices que vous tirerez de cet ouvrage : Distinguer les principaux patterns (Fabrique, Singleton, Adaptateur, Itérateur, Composite, etc.) ; Apprendre à les utiliser : quand et comment les appliquer dans vos conceptions, sans pour autant vous laisser gagner par la patternite ; Contrôler l'accès aux objets avec des proxies ; Maîtriser les mécanismes MVC et de son acolyte Web : MVC 2 ; Ne plus se sentir désœuvré face à des problèmes de conception en apprenant à réaliser des conceptions souples qui s'adaptent à vos besoins ; Arriver à reconnaître les design patterns qui vous entourent au quotidien dans les API Java, les frameworks ou autres applications, et comprendre enfin comment ils fonctionnent ; Réaliser des conceptions bien pensées et faciles à maintenir. Sous des dehors amusants et ludiques, cet ouvrage n'en demeure pas moins un guide d'apprentissage pas à pas. L'approche des auteurs est axée sur la pédagogie. Les concepts s'appuient sur des images et des exercices qui stimulent le cerveau. Jeux, images, interviews, mots-croisés, sont autant de moyens de vous amener à exploiter intelligemment les design patterns et de vous transmettre une vision claire et pragmatique des problèmes de conception. L'heure est venue de vous plonger dans les design patterns, tête la première !