# Architectural Patterns

| | |
|---|---|
| CODICE | **DT0060** |
| DURATA | **3 gg** |
| PREZZO | **1.190,00 €** |
| EXAM | |

## DESCRIZIONE

Il corso prevede l'apprendimento di diverse metodologie di progettazione del software, che hanno una ricaduta diretta sulla sua modalità di sviluppo.

## TARGET

Architetti e progettisti che sono coinvolti nella progettazione di sistemi software

## PREREQUISTI

Conoscenza dei concetti base della programmazione orientata agli oggetti (concetti di classe, ereditarietà) in un qualsiasi linguaggio di programmazione.

## CONTENUTI

# Software architecture patterns: introduzione

# Architettura Object-Oriented (OOA)

- Principi SOLID
- Object Oriented Patterns
- Pattern creazionali
- Pattern strutturali
- Pattern comportamentali
- Pattern per la concorrenza

# Architettura Domain-driven design (DDD)

- Principi: dominio, bounded context, ubiquitous language
- Pattern Domain events
- Pattern Event sourcing

# Architetture Client/Server e Multi-tier

- Architettura two-tier client-server
- Architettura three-tier client-server

# 5.Architettura Event-driven

- Caratteristiche
- Event-driven pattern
- Event mediator pattern
- Event broker pattern
- Broadcast pattern
- Polling pattern

# Architettura Service-oriented (SOA)

- Web service e SOA
- Caratteristiche di SOA
- Principi
- SOA design pattern

# Architettura Microservices

- Pattern di decomposizione
- Pattern di rilascio
- Pattern di progettazione
- Database pattern

# Pattern di comunicazione (messaging pattern)

- Pattern Pipe and filter
- Pattern Message router
- Pattern Message endpoint
- Pattern Point-to-point channel
- Pattern Publish-subscribe channel
- Pattern Message bus
- Pattern Command messageù
- Pattern Event message
- Pattern Request-reply
- Pattern Message filter

# Piattaforme per architetture enterprise

- TOGAF (cenni)

- Zachman (cenni)