

KONTAKT

-  angebot@co-IT.eu
-  [/communicativeIT](https://www.facebook.com/communicativeIT)
-  [@communicativeIT](https://twitter.com/communicativeIT)
-  +49-721-935 163-054

VORAUSSETZUNG

Der Teilnehmer sollte die Grundlagen der objektorientierten Programmierung, insbesondere Polymorphie und Datenkapselung, beherrschen. Kenntnisse in der C# oder Java Syntax sind hilfreich, aber nicht notwendig.

KERNTHEMEN

Entwurfsmuster	■	■	■	■
Entwicklerprinzipien	■	■	■	■
Software Design	■	■	■	■
Refactoring-Techniken	■	■	■	■
Testing	■	■	■	■
Defensives Design	■	■	■	■
wird gestreift				
detailliert				
praktische Übungen				
intensiv				

In Time, In Budget

Software iterativ erfolgreich entwickeln



Lösungen zu entwickeln, in die sich auch nach Jahren noch neue Kundenwünsche zeitnah integrieren lassen, ist die Königsdisziplin der Softwareentwicklung. Entscheidend hierfür ist der Einsatz von Prinzipien, die für eine Architektur sorgen, die auch den Anforderungen von übermorgen noch gewachsen ist.

In diesem Workshop entwickeln wir eine Lösung von der ersten Anforderung über mehrere Iterationen hin zu einer vollwertigen Applikation. Dabei werden wir Designschwächen wie IF-ELSE-Statements, Enumerations und NULL-Checks mit objektorientierten Ansätzen umschiffen, die Testbarkeit merklich verbessern und das Schreiben von sprechendem Code lernen. Weiterhin wird das Separieren von Domänenlogik und Infrastruktur sowie das Anwenden von Entwurfsmustern trainiert. Besonders Augenmerk legen wir auf Refactoring-Techniken, um auch im Brownfield Lösungen „In Time, In Budget“ umzusetzen.

Der Teilnehmer wird nach dem Workshop in der Lage sein, gute Lösungen von schlecht wartbaren zu unterscheiden, sich selbst dokumentierenden Code zu schreiben und Entwurfsmuster wie das State und Strategy Pattern in den richtigen Situationen anzuwenden. Gleichfalls kann er repetitive Refactoring-Techniken nutzen um Evolvierbarkeit, Testbarkeit und die Einhaltung der SOLID -Prinzipien sicherzustellen.



Uli Armbruster

CEO

 [@UliArmbruster](#)

 [Profil](#)

Uli Armbruster studierte Wirtschaftsinformatik an der DHBW Karlsruhe. Er ist Geschäftsführer der co-IT.eu.

Sein Schwerpunkt gilt der Umsetzung betriebswirtschaftlicher Prozesse mit Hilfe solider Softwarearchitekturen. Darüber hinaus engagiert er sich als Blogger, YouTuber, Sprecher und Autor.

Die praktischen Inhalte für seine Trainings stellt er aus seinen fast 15 Jahren Erfahrungen im Umfeld der ERP- und Schnittstellenentwicklung zusammen. Dabei fließen etablierte Best Practices ebenso ein wie neue State-of-the-Art Praktiken.

TAG 1

- Problemverständnis mit der Why-How-What Methode entwickeln
- Algorithmus-Refactoring
 - Repetitive-Techniken / Schablone
 - Separation of Concerns
 - Decorator Pattern
 - Infrastruktur vs. Domänenlogik
- Domain Driven Design
 - Einführung in die Kernkonzepte
 - Ubiquitous Language
 - Unit Tests vs. Integration Tests

TAG 2

- Objektorientierte Programmierung
 - Was ist keine OOP
 - „Tell Don't Ask“ Prinzip
 - IF-Else als Anti Pattern vermeiden
 - Datenkapselung
 - Factory-Pattern
- Enterprise Fizz Buzz
 - Chain of Responsibility
 - Dynamisches Regelwerk
 - Client-first Design
 - Separation of Concerns

TAG 3

- Die ultimative Super Mario Kata: Vereint alles Gelernte
 - Factory-Pattern
 - State-Pattern
 - Strategy-Pattern
 - SOLID-Prinzipien
 - NULL-Checks als Designschwäche verstehen