



## **Cible**

- Chefs de projet, concepteurs et développeurs d'application avec la plateforme .NET

## **Pré-requis**

- Connaître le langage C#

## **Objectifs**

- Acquérir les bases en matière d'architecture et de conception de logiciels
- Savoir réaliser quelques diagrammes UML (cas d'utilisation, classes, ...)
- Connaître le rôle des Design Patterns
- Connaître le modèle de développement MVC

## **Plan**

### **Introduction**

- Qu'est-ce que l'architecture logicielle ?
- Rôle des architectes

### **Du 1-tiers au n-tiers**

- Découpage en couche d'une application
- Présentation des différentes architectures d'applications
- Les architectures orientées services

### **Le langage UML**

- Présentation
- Vue d'ensemble des diagrammes
- Création de quelques diagrammes

### **Les Design Patterns**

- Pourquoi les Design Patterns ?
- Vue d'ensemble
- Implémentation de quelques Design Patterns (Facade, singleton, ...)

### **Les modèles de développements**

- Présentation
- Le modèle de développement MVC
- Le modèle de développement MVVM