

JDK_630

CORSO DESIGN PATTERNS WITH JAVA

MODULO 1:

- **RICHIAMI SUL PARADIGMA AD OGGETTI**
- **I FONDAMENTI DELLA OOP**
- **INCAPSULAMENTO**
- **EREDITARIETA**
- **POLIMORFISMO**
- **JAVA COME LINGUAGGIO OOP**
- **COSA SONO I DESIGN PATTERNS**
- **PERCHÉ I DESIGN PATTERNS**
- **STRUTTURA DI UN PATTERN**
- **CLASSIFICAZIONE DEI DESIGN PATTERNS**

MODULO 2:

- **PATTERNS CREAZIONALI**
 - **L'ABSTRACT FACTORY**
 - **IL FACTORY**
 - **IL BUILDER**
 - **LA LAZY INITIALIZATION**
 - **IL PROTOTYPE**
 - **IL SINGLETON**

MODULO 3:

- **PATTERNS STRUTTURALI**
 - **L'ADAPTER**
 - **IL BRIDGE**
 - **IL COMPOSITE**
 - **IL DECORATOR**
 - **IL FAÇADE**
 - **IL FLYWEIGHT**
 - **IL PROXY**

MODULO 4:

- **PATTERNS COMPORTAMENTALI**
 - **LA CHAIN OF RESPONSIBILITY**
 - **IL COMMAND**
 - **L'ITERATOR**
 - **IL MEDIATOR**
 - **IL MEMENTO**
 - **L'OBSERVER**
 - **LO STATE**
 - **LO STRATEGY**
 - **IL TEMPLATE**
 - **IL VISITOR**

MODULO 5:

- **PATTERN ED ANTI-PATTERN**
- **PERCHÉ GLI ANTI-PATTERN**
- **GLI ANTI-PATTERN PIÙ CONOSCIUTI**
 - **AZIONE A DISTANZA - ACTION AT A DISTANCE**
 - **ANCORA DA NAVE - BOAT ANCHOR**
 - **ATTESA A VUOTO - BUSY SPIN**
 - **MANCATO CACHING - CACHING FAILURE**
 - **INERZIA DEL CODICE - CODE MOMENTUM**
 - **CARICA E SPARA - ACCUMULATE AND FIRE**
 - **CODICE PROCEDURALE - PROCEDURAL CODE**
 - **CODICE PUZZOLENTE - CODE SMELL**
 - **COLATA DI LAVA - LAVA FLOW**
 - **COLTELLINO SVIZZERO - SWISS ARMY KNIFE (ANCHE: KITCHEN SINK)**
 - **COMPLESSITÀ INVOLONTARIA - ACCIDENTAL COMPLEXITY**
 - **CONTROLLO DI TIPO INVECE CHE DI APPARTENENZA - CHECKING TYPE INSTEAD OF MEMBERSHIP**
 - **CORPI TIEPIDI - WARM BODIES**
 - **DESIGN BY COMMITTEE**
 - **INFERNO DELLE DLL - DLL HELL**
 - **INTERBLOCCO RICONTROLLATO - DOUBLE-CHECKED LOCKING**
 - **ENORME PALLA DI FANGO - BIG BALL OF MUD**
 - **ANOMALIA DELLA SOTTOCLASSE VUOTA - EMPTY SUBCLASS FAILURE**
 - **FEDE CIECA - BLIND FAITH**
 - **SBAGLIATO DI UNO - FENCEPOST ERROR**
 - **FUMO E SPECCHI - SMOKE AND MIRRORS**
 - **GESTIONE A FUNGO - MUSHROOM MANAGEMENT**
 - **INPUT AD-HOC - INPUT KLUGE**
 - **INTERFACCIA CHE INGRASSA - INTERFACE BLOAT**
 - **IN MANO AL FORNITORE - VENDOR LOCK-IN**
 - **INVECCHIAMENTO RAPIDO - CONTINUOUS OBSOLESCENCE**
 - **INVERSIONE DI ASTRAZIONE - ABSTRACTION INVERSION**

- **NUMERO MAGICO - MAGIC NUMBER**
- **OGGETTO DIO - GOD OBJECT**
- **OTTIMIZZAZIONE PREMATURA - PREMATURE OPTIMIZATION**
- **PARALISI DA ANALISI - ANALYSIS PARALYSIS**
- **POLTERGEIST - POLTERGEIST**
- **PRIORITÀ ALLE ESTENSIONI - CREEPING FEATURISM**
- **PROBLEMA DELLO YO-YO - YO-YO PROBLEM**
- **PROGRAMMAZIONE COPIA E INCOLLA - COPY AND PASTE PROGRAMMING**
- **PULSANTE MAGICO - MAGIC PUSHBUTTON**
- **PUNTO DI VISTA AMBIGUO - AMBIGUOUS VIEWPOINT**
- **REINVENTARE LA RUOTA - REINVENTING THE WHEEL**
- **REINVENTARE LA RUOTA QUADRATA - REINVENTING THE SQUARE WHEEL**
- **SOFTWARE CHE INGRASSA - SOFTWARE BLOAT**
- **SPAGHETTI CODE - SPAGHETTI CODE**
- **PILA DI PIATTI - STOVEPIPE SYSTEM**
- **VALORI CABLATI - HARD CODE**
- **VICOLO CIECO - DEAD END**