

Design Patterns Schulung (nicht nur) für Embedded-Systeme - Live-Online-Training

Ziele - Ihr Nutzen

Lernen Sie abzuschätzen, unter welchen Bedingungen Sie klassische Entwurfsmuster - Design Patterns - auch in ressourcenlimitierten Embedded-Systemen gewinnbringend einsetzen können.

Die Schulung macht Sie mit den Mustern vertraut, die sich besonders gut für die typischen Anwendungen von Embedded-Systemen eignen. Sie können so nicht nur deren Speicherplatz- und Laufzeitkosten beurteilen, sondern diese auch durch Laufzeitmessungen überprüfen.

Sie erfahren, welche häufig verwendeten Lösungsansätze besser vermieden werden sollten ("Anti-Pattern"), lernen Sie Einsatzmöglichkeiten von Entwurfsmustern zum Zweck der Fehlersuche kennen und können diese anwenden.

Teilnehmer

Die Design Patterns Schulung richtet sich an C++ Software-Entwickler und Software-Architekten.

Voraussetzungen

Gute Kenntnisse der Programmiersprache C++

Live Online Training

18.11. – 22.11.2024 3.000,00 €5 Tage
07.07. – 11.07.2025 3.000,00 €5 Tage
16.03. – 20.03.2026 3.000,00 €5 Tage

* Preis je Teilnehmer, in Euro zzgl. USt.

Anmeldecode: L-DP

Präsenz-Training - Deutsch

Termin	Dauer
18.11. – 22.11.2024	4,5 Tage
17.03. – 21.03.2025	4,5 Tage
01.09. – 05.09.2025	4,5 Tage
17.11. – 21.11.2025	4,5 Tage

Live-Online - Englisch

Dauer
5 Tage

Präsenz-Training - Englisch

Dauer
5 Tage

Design Patterns Schulung (nicht nur) für Embedded-Systeme - Live-Online-Training

Inhalt

Einführung in die Design Patterns (Entwurfsmuster)

- Geschichtliche Entwicklung
- Was ist ein Entwurfsmuster?
- GoF Entwurfsmuster (GoF Design Pattern)
- Typische Probleme in Embedded-Systemen
- Entwurfsmuster (Design Patterns) in Embedded Systemen

Erzeugungsmuster

- Beispiel: Applikation zur Steuerung eines Motors
- Flexibles Design auf Basis von Schnittstellen (Interfaces)
- Praktische Übung: Messung der Speicherplatz- und Laufzeitkosten einer Schnittstelle
- Statische Polymorphie und dynamische Polymorphie im Vergleich
- Beispiel: Positionsverfolgung für ein Warentransportsystem
- Wiederverwendung des Positionsverfolgungssystems für Flugzeuge
- Positionsverfolgung auf Basis des Entwurfsmusters "Abstrakte Fabrik" (Design Pattern "Abstract Factory")
- Fabrikerzeugung mithilfe des Entwurfsmusters "Singleton" (Design Pattern "Singleton")

Strukturmuster

- Beispiel: Applikation zur Steuerung eines Motors
- Alternatives Design auf Basis des Entwurfsmusters "Adapter" (Design Pattern "Adapter")
- Workshop-Übung: Debugging einer Counter-Applikation
- Lösung mithilfe des Entwurfsmusters "Dekorierer" (Design Pattern "Decorator")
- Beispiel: Multithread-Applikation
- Identifikation der Probleme typischer Lösungsansätze
- Flexibler Lösungsansatz auf Basis des Entwurfsmusters "Proxy" (Design Pattern "Proxy")
- Schutz-Proxy, Virtueller Proxy, Remote Proxy
- Smart-Reference / Smart-Pointer

Verhaltensmuster

- Beispiel: Behandlung von Timer-Ereignissen
- Flexible Lösung auf Basis des Entwurfsmusters "Beobachter" (Design Pattern "Observer")
- Praktische Übung: Anwendung des Beobachter-Musters in einer Aufzug-Steuerung
- Fallstricke beim Design bzw. der Implementierung von Interfaces
- "Horizontale" und "vertikale" Interfaces
- Ereignisbehandlung auf Basis des Entwurfsmusters "Befehl" (Design Pattern "Command")
- Praktische Übung: Anwendung des Befehlsamusters in der Aufzug-Steuerung
- Beispiel: Traditionelle Implementierung eines Zustandsautomaten in C
- Objektorientierte Lösung mithilfe des Entwurfsmusters "Zustand" (Design Pattern "State")
- Praktische Übung: Anwendung des Zustandsamusters in der Aufzug-Steuerung
- Beispiel: Benutzerdefinierte Speicherverwaltung
- Partitionen und deren Verwaltung mithilfe von Partition-Managern
- Flexible Speicherverwaltung auf Basis des Entwurfsmusters "Strategie" (Design Pattern "Strategy")
- Praktische Übung: Anwendung des Strategiemusters in der Aufzug-Steuerung
- Beispiel: Strategien mit gemeinsamer Grundstruktur
- Realisierung auf der Basis des Entwurfsmusters "Schablonenmethode" (Design Pattern "Template Method")

Weitere Muster

- Entwurfsmuster "Fabrikmethode" (Design Pattern "Factory Method")
- Entwurfsmuster "Prototyp" (Design Pattern "Prototype")
- Entwurfsmuster "Fassade" (Design Pattern "Facade")
- Entwurfsmuster "Kompositum" (Design Pattern "Composite")
- Entwurfsmuster "Memento" (Design Pattern "Memento")
- Entwurfsmuster "Zuständigkeitskette" (Design Pattern "Chain of Responsibility")
- Entwurfsmuster "Fliegengewicht" (Design Pattern "Flyweight")
- Entwurfsmuster "Iterator" (Design Pattern Iterator)
- Entwurfsmuster "Vermittler" (Design Pattern "Mediator")

Praktische Übungen in der Design Pattern Schulung

- Die Übungen werden mit der Plattform IAR Embedded Workbench und dem Designwerkzeug Enteprise

Architect durchgeführt

Zusätzlich zu den praktischen Übungen in den einzelnen Kursmodulen gewinnen Sie folgende Praxiskenntnisse:

- Wie führe ich Speicherplatz- und Laufzeitmessungen durch?
- Wie kann ich in Projekten Entwurfsmuster als Mittel zur Steigerung der Softwarequalität einsetzen?
- Wie kann ich Entwurfsmuster zu Debug-Zwecken verwenden?
- Wie kann ich gegebene Projekte durch die Anwendung von Entwurfsmustern weiterentwickeln?