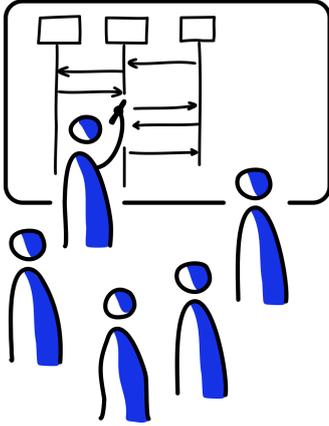


Technische Praktiken: Agile Architektur



Was macht eine Softwarearchitektur 'agil'? Agilität ist die Fähigkeit, auf Veränderungen zu reagieren. In Bezug auf Architektur bedeutet dies, dass die Software so strukturiert ist, dass sie sich leicht an zukünftige Herausforderungen anpassen lässt. Eine agile Architektur akzeptiert die Tatsache, dass strukturelle Veränderungen in Software unvermeidbar und unvorhersehbar sind. Da die meisten Softwareprodukte über einen Zeitraum gepflegt werden, der über die ursprüngliche Entwicklungszeit hinausgeht, ist die Reduzierung der 'Cost of Change' einer Software ein zentraler Aspekt bei der Entwicklung eines guten Systems.

In diesem zweitägigen Kurs werden wir Ideen diskutieren, die dabei helfen, eine saubere und leicht zu wartende Architektur zu erstellen und aufrechtzuerhalten, angefangen bei den Grundgedanken für eine gute Objektorientierung bis hin zu den neuesten Entwicklungen dieser Ideen.

Der Kurs richtet sich an Softwareentwickler, die ihre Kenntnisse über effektive technische Praktiken erweitern oder vertiefen möchten.
Die Schulungsunterlagen sind auf Englisch.

Lernziele

- Verständnis der Definition und der grundlegenden Konzepte einer agilen Softwarearchitektur
- Bewusstsein für die Bedeutung der Erstellung und Aufrechterhaltung einer sauberen und leicht zu wartenden Code-Architektur
- Kenntnisse der modernsten Ideen, die zur Reduzierung der Cost of Change beitragen
- Praktische Übungen zur Anwendung und Integration der im Unterricht erworbenen Fähigkeiten

Kursorganisation

Der Kurs mit einer Gesamtkontaktzeit von 16 Stunden wird in Präsenzform oder im interaktiven Online-Modus durchgeführt. Der Kurs ist in verschiedene Module unterteilt (keines länger als zwei Stunden), mit kurzen Pausen nach Bedarf und ausreichend langen Pausen zwischen den Sessions. Die genauen Zeiten für die Pausen werden zu Beginn des Kurses in der Gruppe vereinbart.

Vor- und Nachbereitungsaktivitäten sind Teil der Schulung und werden über unsere interaktive Online-Lernplattform in verschiedenen Formaten (Video, Text, Quiz, Arbeitsblätter, weiterführende Literatur usw.) bereitgestellt.

Kursinhalte

- Was macht eine gute Architektur aus?
- Architektur schreibt nach Use Cases
- zentralisierte und dezentralisierte Architekturentscheidungen
- Architekturpraktiken, die Agilität unterstützen
- Auswahl an SOLID und GRASP Prinzipien
- Kohäsion und Kopplung
- Komponenten
- Einführung in die hexagonale Architektur
- Architektur und Design als Team-Modellierungsaktivität