

Arquitectura de aplicaciones empresariales, patrones diseño y capas

Temario

1. Patrones de Arquitectura
 - 1.1. Patrones monolíticos vs distribuidos
 - 1.2. Patrones: Modelo Vista Controlador
 - 1.2.1. Descripción del patrón
 - 1.2.2. Interacción de los componentes
 - 1.2.3. Uso en aplicaciones Web
 - 1.2.4. Frameworks MVC
 - 1.2.5. Práctica
 - 1.3. Patrones: Arquitectura en Capas
 - 1.3.1. Descripción del patrón
 - 1.3.2. Modelo de 3 capas
 - 1.3.3. Modelo N capas
 - 1.3.4. Práctica
 - 1.4. Patrones: Orientado a eventos
 - 1.4.1. Estructura del Evento
 - 1.4.2. Capas del flujo de evento
 - 1.4.3. Enterprise Service Bus
 - 1.4.4. Práctica
 - 1.5. Patrones: Microservicios
 - 1.5.1. Configuración distribuida
 - 1.5.2. Registro de Servicios y descubrimiento
 - 1.5.3. Routing
 - 1.5.4. Llamada de Servicio a Servicio
 - 1.5.5. Modelos de implementación: Load balancer, circuit breakers, Edge server, logs,...
 - 1.5.6. Práctica
 - 1.6. Patrones: CQRS
 - 1.6.1. Comandos
 - 1.6.2. Queries
 - 1.6.3. Eventos
 - 1.6.4. Práctica
 - 1.7. Patrones: Hexagonal
 - 1.7.1. Modelo de domino
 - 1.7.2. Puertos
 - 1.7.3. Adaptadores
 - 1.7.4. Práctica
 - 1.8. Patrones: Diseño orientado al dominio (DDD)

- 1.8.1. Conceptos
- 1.8.2. Entidades
- 1.8.3. Objetos Valor
- 1.8.4. Servicios de Dominio
- 1.8.5. Módulos
- 1.8.6. Agregaciones
- 1.8.7. Factorías
- 1.8.8. Repositorios
- 1.8.9. Práctica
- 1.9. Combinando patrones de arquitectura
 - //NOTA: esto se va viendo en cada patrón, cómo se complementa con el anterior*
- 2. Patrones de Diseño.
 - //NOTA: cada patrón de diseño lleva su ejemplo práctico*
 - 2.1. Introducción
 - 2.1.1. Introducción a los Patrones de Diseño
 - 2.1.2. Definición de Patrón y características. Elementos de un patrón
 - 2.1.3. El antipatrón de diseño
 - 2.2. Patrones Creacionales
 - 2.2.1. Abstract Factory (Fábrica abstracta)
 - 2.2.2. Builder (Constructor virtual)
 - 2.2.3. Factory Method (Método de fabricación)
 - 2.2.4. Prototype (Prototipo)
 - 2.2.5. Singleton (Instancia única)
 - 2.3. Patrones Estructurales
 - 2.3.1. Adapter (Adaptador)
 - 2.3.2. Bridge (Puente)
 - 2.3.3. Composite (Objeto compuesto)
 - 2.3.4. Decorator (Envoltorio)
 - 2.3.5. Facade (Fachada)
 - 2.3.6. Flyweight (Peso ligero)
 - 2.3.7. Proxy
 - 2.4. Patrones de Comportamiento
 - 2.4.1. Chain of Responsibility (Cadena de responsabilidad)
 - 2.4.2. Command (Orden)
 - 2.4.3. Interpreter (Intérprete)
 - 2.4.4. Iterator (Iterador)
 - 2.4.5. Mediator (Mediador)
 - 2.4.6. Memento (Recuerdo)
 - 2.4.7. Observer (Observador)
 - 2.4.8. State (Estado)
 - 2.4.9. Strategy (Estrategia)
 - 2.4.10. Template Method (Método plantilla).
 - 2.4.11. Visitor (Visitante)

