
Kurskatalog

Comelio



Inhaltsverzeichnis

a. Standorte	3
1. Design Patterns	5
i. C#.NET.....	5
ii. Enterprise Integration Patterns.....	7
iii. Entwurfsmuster-Katalog Standard (GoF).....	9
iv. Java.....	11
v. PHP.....	13
b. Impressum	15

a. Standorte



Unsere Seminare finden an verschiedenen Standorten in der DACH-Region statt.

Öffentliche Seminare:

Unsere Seminare können Sie an unseren Standorten in Deutschland in Berlin, Dresden, Hamburg, München, Düsseldorf, Frankfurt und Stuttgart buchen. Nicht alle öffentlichen Seminare finden an allen Standorten statt. Doch gibt es die Möglichkeit, für Ihre Gruppe unsere Seminarzentren für ein individuelles Training zu verwenden.

In Österreich bieten wir Seminare in Wien und in der Schweiz in Zürich an.

Inhouse Seminare:

Wir sind regional flexibel und kommen auch gerne direkt zu Ihnen oder organisieren ein für Sie angepasstes Seminar in einem Tagungszentrum in Ihrer Stadt.

Deutschland



Berlin

Goethestraße 34
13086 Berlin

Tel: +49.30.8145622.00
Fax: +49.30.8145622.10



Dresden

Hotel Elbflorenz
Rosenstraße 36
D-01067 Dresden

Ibis Hotel Königstein
Prager Straße 9
01069 Dresden

Tel:
Fax:



Düsseldorf

Regus Business Centre
Stadttor 1
D-40219 Düsseldorf

Ecos Office Centre
Münsterstraße 248
40470 Düsseldorf

Tel: +49.211.6355642.00
Fax: +49.211.6355642.09



Frankfurt

Ecos Office Centre
Mainzer Landstraße 27-31
60329 Frankfurt

Tel: +49.69.1732068.30
Fax: +49.69.1732068.39



Hamburg

Wüpper Management Consulting GmbH
Zimmerstraße 1
22085 Hamburg

Tel: +49.40.2093499.60
Fax: +49.40.2093499.69



München

c/o SSM Rhein-Ruhr GmbH
Keltenring 2
82041 München

Tel: +49.89.3815686.00
Fax: +49.89.3815686.09

Comelio GmbH c/o SSM Rhein-Ruhr
GmbH Keltenring 2-4
82041 München



Stuttgart

Ecos Office Centre
Liebknechtstraße 33
70565 Stuttgart

Tel: +49.711.4605127.50
Fax: +49.711.4605127.59

Tropical Islands
Tropical-Islands-Allee 1
15910 Tropical Islands

Tropical Islands

Tel:
Fax:

Regus Business Center
Königstraße 10C
70173 Stuttgart

Akademie der Diözese
Rottenburg-Stuttgart
Tagungszentrum
Hohenheim Paracelsusstraße
91
70599 Stuttgart

1. Design Patterns



(i) C#.NET



Übersicht

Kursnr.	1045111
Sprache	de
Dauer	2 Tage
Lieferart	Classroom
Kurstyp	
Zielgruppe	Programmierer, Softwarearchitekten, Manager
Vorkenntnisse	Kenntnisse in der Softwareentwicklung, Projekterfahrung
Methode	Vortrag mit Beispielen und Übungen.
Kurslevel	Einsteiger



Termine

Berlin	Dresden	Düsseldorf
1.150,00 EUR	1.250,00 EUR	1.250,00 EUR
27-28 Aug 15-16 Okt 03-04 Dez	03-04 Sep 29-30 Okt 17-18 Dez	10-11 Sep 05-06 Nov 24-25 Dez
Frankfurt	Hamburg	München
1.250,00 EUR	1.250,00 EUR	1.200,00 EUR
06-07 Aug 24-25 Sep 12-13 Nov 31 Dez - 01 Jan	13-14 Aug 01-02 Okt 19-20 Nov	30-31 Jul 17-18 Sep 10-11 Dez
		Stuttgart
		1.200,00 EUR
		20-21 Aug 08-09 Okt

Preise zzgl. lokale Steuern.



Kursbeschreibung

Entwurfsmuster (engl. design patterns) sind bewährte Lösungs-Schablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme in Softwarearchitektur und Softwareentwicklung. Sie stellen damit eine wiederverwendbare Vorlage zur Problemlösung dar, die in einem spezifischen Kontext einsetzbar ist. Der primäre Nutzen eines Entwurfsmusters liegt in der Beschreibung einer Lösung für eine bestimmte Klasse von Entwurfsproblemen. Weiterer Nutzen ergibt sich aus der Tatsache, dass jedes Muster einen Namen hat. Dies vereinfacht die Diskussion unter Entwicklern, da man abstrakt über eine Struktur sprechen kann. Wenn der Einsatz von Entwurfsmustern dokumentiert wird, ergibt sich ein weiterer Nutzen dadurch, dass durch die Beschreibung des Musters ein Bezug zur dort vorhandenen Diskussion des Problemkontextes und der Vor- und Nachteile der Lösung hergestellt wird. In diesem Seminar werden die Design Patterns theoretisch diskutiert und praktisch an C# oder Java geübt. Ein idealer Einstieg in ein immer wichtiger werdendes Thema.



Kursinhalte

A. Einführung

(0.25 Tage) Nutzen und Einsatzbereiche von Entwurfsmustern - Voraussetzungen zu ihrer Verwendung - Übersicht über Musterkataloge und die GoF-Muster

B. Strukturmuster (Structural Design Patterns)

(0.5 Tage) Adapter (adapter pattern) - Brücke (bridge pattern) - Dekorierer (decorator pattern) - Fassade (façade pattern) - Fliegengewicht (flyweight pattern) - Kompositum (composite pattern) - Stellvertreter (proxy pattern)

C. Erzeugungsmuster (Creational Design Patterns)

(0.5 Tage) Abstrakte Fabrik (abstract factory pattern) - Einzelstück (singleton pattern) - Erbauer (builder pattern) - Fabrikmethode (factory method pattern) - Prototyp (prototype pattern)

D. Verhaltensmuster (Behavioral Design Patterns)

(0.75 Tage) Beobachter (observer pattern) - Besucher (visitor pattern) - Interpretier (interpreter pattern) - Iterator (iterator pattern) - Kommando (command pattern) - Memento (memento pattern)



(ii) Enterprise Integration Patterns



Übersicht

Kursnr.	1045313
Sprache	de
Dauer	1 Tag
Lieferart	Classroom
Kurstyp	
Zielgruppe	Programmierer, Softwarearchitekten, Manager
Vorkenntnisse	Grundkenntnisse in den Design Patterns (Theoretische Kenntnisse über alle GoF Patterns)
Methode	Vortrag und Diskussion
Kurslevel	Einsteiger



Termine

Berlin	Dresden	Düsseldorf
900,00 EUR	1.000,00 EUR	1.000,00 EUR
14-14 Aug 02-02 Okt 13-13 Nov 25-25 Dez	07-07 Aug 18-18 Sep 30-30 Okt 11-11 Dez	04-04 Sep 16-16 Okt 27-27 Nov
Frankfurt	Hamburg	München
1.000,00 EUR	1.000,00 EUR	950,00 EUR
31-31 Jul 11-11 Sep 06-06 Nov	24-24 Jul 25-25 Sep 20-20 Nov	28-28 Aug 09-09 Okt 04-04 Dez
		Stuttgart
		950,00 EUR
		23-23 Okt 18-18 Dez

Preise zzgl. lokale Steuern.



Kursbeschreibung

Für die Softwareentwicklung stellt die objektorientierten Analyse und Planung einen grundlegenden Schritt dar, wobei Sie in diesem Seminar die Enterprise Integration Patterns mit dem Schwerpunkt der Nachrichtenzustellung zwischen den Softwarekomponenten kennenlernen werden.



Kursinhalte

A. Einführung in Enterprise Integration und das Patternkonzept

Der Nutzen und die Notwendigkeit von Integration in Softwareprojekten - Die Geschichte des EAI - Einführende Beispiele - Einführende Analogien und Erklärungsansätze zum Patternkonzept

B. Integrationsstile

Shared Database - Remote Procedure Invocation - Messaging als Grundkonzept der Enterprise Integration Patterns

C. Messaging System

Der Message-Kanal - Pipelining und Filter - Routing von Nachrichten - Transformation von Nachrichten - Endpunkte des Messaging Systems

D. Message Channels

Punkt-zu-Punkt-Kanäle - Datentypen-Kanal - Kanal zur Fehlerbehandlung - Garantierte Ablaufzusicherung - Nachrichtenbrücke - Nachrichtenbus

E. Message Construction und Message Routing

Command-Nachricht - Dokumenten-Nachricht - Ereignisnachricht - Nachrichtensequenz - Nachrichten-Gültigkeitsablauf - Nachrichtenformat-Indikator - Inhaltsbasiertes Routing - Dynamisches Routing - Empfängerliste - Splitter - Aggregator

F. Message Transformation und Message Endpoints

Wrappen von Nachrichten - Inhaltsabhängiges Filtern - Normalisieren - Das kanonische Datenmodell und seine Bedeutung im Kontext - Nachrichtengateway - Nachrichten-Mapping - Ereignisabhängige Transaktionen - Dispatchen von Nachrichten - Service Activator

G. Intergration Patterns in der praktischen Anwendung

Fallstudie: Preiskalkulationssystem: Erstellen der Architektur - Erstellen der Kanäle für Nachrichten - Lösen auftretender Probleme mit Patterns - Fahren von Datenupdates - Anschub- und Produktivitätsphase - Zusammenfassung



(iii) Entwurfsmuster-Katalog Standard (GoF)



Übersicht

Kursnr.	1015607
Sprache	de
Dauer	2 Tage
Lieferart	Classroom
Kurstyp	
Zielgruppe	Programmierer, Softwarearchitekten, Manager
Vorkenntnisse	Kenntnisse in der Softwareentwicklung, Projekterfahrung
Methode	Vortrag mit Beispielen und Übungen.
Kurslevel	Einsteiger



Termine

Berlin	Dresden	Düsseldorf
1.150,00 EUR	1.250,00 EUR	1.250,00 EUR
27-28 Aug 15-16 Okt 03-04 Dez	30-31 Jul 17-18 Sep 05-06 Nov 24-25 Dez	06-07 Aug 24-25 Sep 12-13 Nov 31 Dez - 01 Jan
Frankfurt	Hamburg	München
1.250,00 EUR	1.250,00 EUR	1.200,00 EUR
03-04 Sep 22-23 Okt 10-11 Dez	10-11 Sep 29-30 Okt 17-18 Dez	20-21 Aug 08-09 Okt 26-27 Nov
		Stuttgart
		1.200,00 EUR
		13-14 Aug 01-02 Okt 19-20 Nov

Preise zzgl. lokale Steuern.



Kursbeschreibung

Entwurfsmuster (engl. design patterns) sind bewährte Lösungs-Schablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme in Softwarearchitektur und Softwareentwicklung. Sie stellen damit eine wiederverwendbare Vorlage zur Problemlösung dar, die in einem spezifischen Kontext einsetzbar ist. Der primäre Nutzen eines Entwurfsmusters liegt in der Beschreibung einer Lösung für eine bestimmte Klasse von Entwurfsproblemen. Weiterer Nutzen ergibt sich aus der Tatsache, dass jedes Muster einen Namen hat. Dies vereinfacht die Diskussion unter Entwicklern, da man abstrakt über eine Struktur sprechen kann. Wenn der Einsatz von Entwurfsmustern dokumentiert wird, ergibt sich ein weiterer Nutzen dadurch, dass durch die Beschreibung des Musters ein Bezug zur dort vorhandenen Diskussion des Problemkontextes und der Vor- und Nachteile der Lösung hergestellt wird. In diesem Seminar werden die Design Patterns theoretisch diskutiert und praktisch an C# oder Java geübt. Ein idealer Einstieg in ein immer wichtiger werdendes Thema.



Kursinhalte

A. Einführung

(0.25 Tage) Nutzen und Einsatzbereiche von Entwurfsmustern - Voraussetzungen zu ihrer Verwendung - Übersicht über Musterkataloge und die GoF-Muster

B. Strukturmuster (Structural Design Patterns)

(0.5 Tage) Adapter (adapter pattern) - Brücke (bridge pattern) - Dekorierer (decorator pattern) - Fassade (façade pattern) - Fliegengewicht (flyweight pattern) - Kompositum (composite pattern) - Stellvertreter (proxy pattern)

C. Erzeugungsmuster (Creational Design Patterns)

(0.5 Tage) Abstrakte Fabrik (abstract factory pattern) - Einzelstück (singleton pattern) - Erbauer (builder pattern) - Fabrikmethode (factory method pattern) - Prototyp (prototype pattern)

D. Verhaltensmuster (Behavioral Design Patterns)

(0.75 Tage) Beobachter (observer pattern) - Besucher (visitor pattern) - Interpretier (interpreter pattern) - Iterator (iterator pattern) - Kommando (command pattern) - Memento (memento pattern)



(iv) Java



Übersicht

Kursnr.	1010299
Sprache	de
Dauer	2 Tage
Lieferart	Classroom
Kurstyp	
Zielgruppe	Programmierer, Softwarearchitekten, Manager
Vorkenntnisse	Kenntnisse in der Softwareentwicklung, Projekterfahrung
Methode	Vortrag mit Beispielen und Übungen.
Kurslevel	Einsteiger



Termine

Berlin	Dresden	Düsseldorf
1.150,00 EUR	1.250,00 EUR	1.250,00 EUR
06-07 Aug 24-25 Sep 12-13 Nov 31 Dez - 01 Jan	10-11 Sep 29-30 Okt 17-18 Dez	27-28 Aug 15-16 Okt 03-04 Dez
Frankfurt	Hamburg	München
1.250,00 EUR	1.250,00 EUR	1.200,00 EUR
03-04 Sep 22-23 Okt 10-11 Dez	30-31 Jul 17-18 Sep 05-06 Nov 24-25 Dez	13-14 Aug 01-02 Okt 19-20 Nov
		Stuttgart
		1.200,00 EUR
		20-21 Aug 08-09 Okt 26-27 Nov

Preise zzgl. lokale Steuern.



Kursbeschreibung

Entwurfsmuster (engl. design patterns) sind bewährte Lösungs-Schablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme in Softwarearchitektur und Softwareentwicklung. Sie stellen damit eine wiederverwendbare Vorlage zur Problemlösung dar, die in einem spezifischen Kontext einsetzbar ist. Der primäre Nutzen eines Entwurfsmusters liegt in der Beschreibung einer Lösung für eine bestimmte Klasse von Entwurfsproblemen. Weiterer Nutzen ergibt sich aus der Tatsache, dass jedes Muster einen Namen hat. Dies vereinfacht die Diskussion unter Entwicklern, da man abstrakt über eine Struktur sprechen kann. Wenn der Einsatz von Entwurfsmustern dokumentiert wird, ergibt sich ein weiterer Nutzen dadurch, dass durch die Beschreibung des Musters ein Bezug zur dort vorhandenen Diskussion des Problemkontextes und der Vor- und Nachteile der Lösung hergestellt wird. In diesem Seminar werden die Design Patterns theoretisch diskutiert und praktisch an C# oder Java geübt. Ein idealer Einstieg in ein immer wichtiger werdendes Thema.



Kursinhalte

A. Einführung

(0.25 Tage) Nutzen und Einsatzbereiche von Entwurfsmustern - Voraussetzungen zu ihrer Verwendung - Übersicht über Musterkataloge und die GoF-Muster

B. Strukturmuster (Structural Design Patterns)

(0.5 Tage) Adapter (adapter pattern) - Brücke (bridge pattern) - Dekorierer (decorator pattern) - Fassade (façade pattern) - Fliegengewicht (flyweight pattern) - Kompositum (composite pattern) - Stellvertreter (proxy pattern)

C. Erzeugungsmuster (Creational Design Patterns)

(0.5 Tage) Abstrakte Fabrik (abstract factory pattern) - Einzelstück (singleton pattern) - Erbauer (builder pattern) - Fabrikmethode (factory method pattern) - Prototyp (prototype pattern)

D. Verhaltensmuster (Behavioral Design Patterns)

(0.75 Tage) Beobachter (observer pattern) - Besucher (visitor pattern) - Interpretier (interpreter pattern) - Iterator (iterator pattern) - Kommando (command pattern) - Memento (memento pattern)



(v) PHP



Übersicht

Kursnr.	1010298
Sprache	de
Dauer	2 Tage
Lieferart	Classroom
Kurstyp	
Zielgruppe	Programmierer, Softwarearchitekten, Manager
Vorkenntnisse	Kenntnisse in der Softwareentwicklung, Projekterfahrung
Methode	Vortrag mit Beispielen und Übungen.
Kurslevel	Einsteiger



Termine

Berlin	Dresden	Düsseldorf
1.150,00 EUR	1.250,00 EUR	1.250,00 EUR
10-11 Sep 29-30 Okt 17-18 Dez	27-28 Aug 15-16 Okt 03-04 Dez	03-04 Sep 22-23 Okt 10-11 Dez
Frankfurt	Hamburg	München
1.250,00 EUR	1.250,00 EUR	1.200,00 EUR
30-31 Jul 17-18 Sep 05-06 Nov 24-25 Dez	06-07 Aug 24-25 Sep 12-13 Nov 31 Dez - 01 Jan	13-14 Aug 01-02 Okt 19-20 Nov
		Stuttgart
		1.200,00 EUR
		20-21 Aug 08-09 Okt 26-27 Nov

Preise zzgl. lokale Steuern.



Kursbeschreibung

Entwurfsmuster (engl. design patterns) sind bewährte Lösungs-Schablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme in Softwarearchitektur und Softwareentwicklung. Sie stellen damit eine wiederverwendbare Vorlage zur Problemlösung dar, die in einem spezifischen Kontext einsetzbar ist. Der primäre Nutzen eines Entwurfsmusters liegt in der Beschreibung einer Lösung für eine bestimmte Klasse von Entwurfsproblemen. Weiterer Nutzen ergibt sich aus der Tatsache, dass jedes Muster einen Namen hat. Dies vereinfacht die Diskussion unter Entwicklern, da man abstrakt über eine Struktur sprechen kann. Wenn der Einsatz von Entwurfsmustern dokumentiert wird, ergibt sich ein weiterer Nutzen dadurch, dass durch die Beschreibung des Musters ein Bezug zur dort vorhandenen Diskussion des Problemkontextes und der Vor- und Nachteile der Lösung hergestellt wird. In diesem Seminar werden die Design Patterns theoretisch diskutiert und praktisch an C# oder Java geübt. Ein idealer Einstieg in ein immer wichtiger werdendes Thema.



Kursinhalte

A. Einführung

(0.25 Tage) Nutzen und Einsatzbereiche von Entwurfsmustern - Voraussetzungen zu ihrer Verwendung - Übersicht über Musterkataloge und die GoF-Muster

B. Strukturmuster (Structural Design Patterns)

(0.5 Tage) Adapter (adapter pattern) - Brücke (bridge pattern) - Dekorierer (decorator pattern) - Fassade (façade pattern) - Fliegengewicht (flyweight pattern) - Kompositum (composite pattern) - Stellvertreter (proxy pattern)

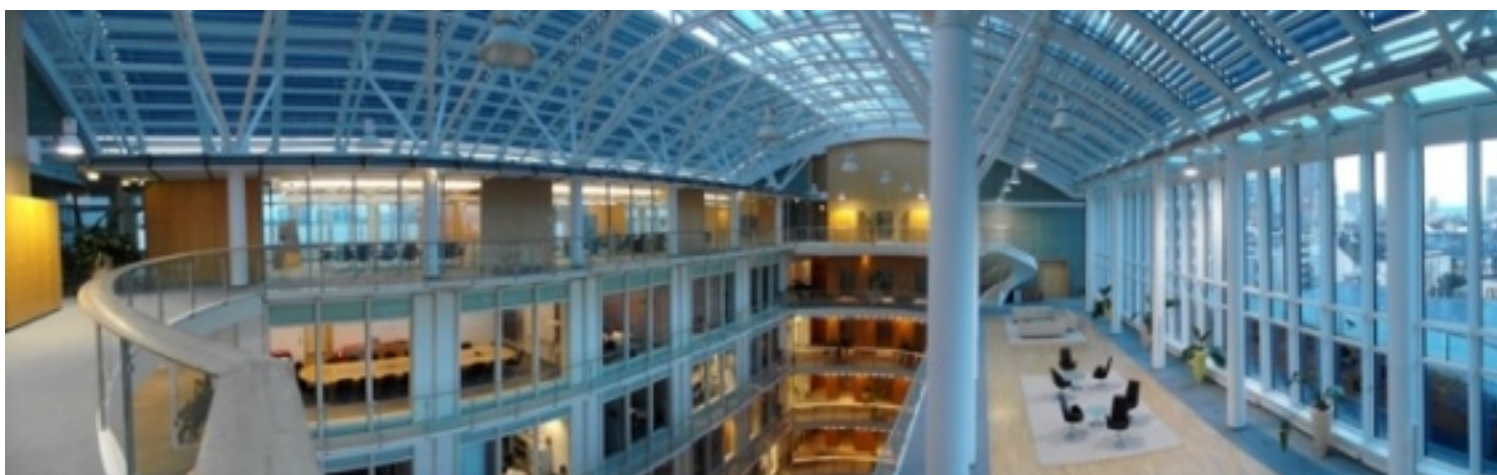
C. Erzeugungsmuster (Creational Design Patterns)

(0.5 Tage) Abstrakte Fabrik (abstract factory pattern) - Einzelstück (singleton pattern) - Erbauer (builder pattern) - Fabrikmethode (factory method pattern) - Prototyp (prototype pattern)

D. Verhaltensmuster (Behavioral Design Patterns)

(0.75 Tage) Beobachter (observer pattern) - Besucher (visitor pattern) - Interpretier (interpreter pattern) - Iterator (iterator pattern) - Kommando (command pattern) - Memento (memento pattern)

b. Impressum



Comelio GmbH
Goethestr. 34
13086 Berlin
Germany

- Tel: +49.30.8145622.00
- Fax: +49.30.8145622.10

- www.comelio.com | [.de](http://www.comelio.com.de) | [.at](http://www.comelio.com.at) | [.ch](http://www.comelio.com.ch)
- www.comelio-seminare.com
- info@comelio.com
- <https://www.facebook.com/comeliogroup>
- <https://twitter.com/Comelio>