



# Software Design Principles, Patterns & Practices

## შეხვედრა 1 - გაცნობა

- რა არის Software Design
- ზოგადი მიმოხილვა, კურსის შესავალი
- კითხვა-პასუხი

## შეხვედრა 2 - SOLID პრინციპები

- SOLID პრინციპების როლი
- პრაქტიკული მაგალითები
- კითხვა-პასუხი

## შეხვედრა 3 - პრინციპები

- YAGNI
- DRY
- KISS
- GRASP
- Coupling
- Cohesion

## შეხვედრა 4 - DESIGN PATTERNS

- Simple factory
- Null object pattern
- Strategy pattern
- Singleton

## შეხვედრა 5 - DESIGN PATTERNS

- Decorator
- Facade
- Command
- Specification

## შეხვედრა 6 - DESIGN PATTERNS

- Mediator
- Observer
- Builder

## შეხვედრა 7 - DESIGN PATTERNS

- Adapter
- Memento
- Chain of Responsibility

## შეხვედრა 8 - DESIGN PATTERNS

- Template Method
- State
- Bridge

## შეხვედრა 9 - DESIGN PATTERNS

- Proxy
- Visitor
- Composite

## შეხვედრა 10 – PRACTICES

- Refactoring patterns
- Implementation patterns
- Code Smells

## შეხვედრა 11 - TACTICAL DOMAIN DRIVEN DESIGN

- რა არის DDD
- Patterns (Aggregates, Entities, Factories, Repositories, etc.)

## შეხვედრა 12 - STRATEGIC DOMAIN DRIVEN DESIGN

- Bounded context
- Ubiquitous Language
- Context Maps

## შეხვედრა 13 - სხვა პრაქტიკები

- CQRS
- პრაქტიკული დავალება
- კითხვა-პასუხი

## შეხვედრა 14 - სხვა პრაქტიკები

- Event Sourcing
- პრაქტიკული დავალება
- კითხვა-პასუხი

## შეხვედრა 15 - სხვა პრაქტიკები

- Microservices
- Modular Monoliths
- კითხვა-პასუხი

## შეხვედრა 16 - სხვა არქიტექტურული პატერნები

- SOA
- Event Driven Architecture
- კურსის შეჯამება

**\* შენიშვნა:** კორპორატიული დაკვეთის შემთხვევაში კომპანიებს ვთავაზობთ მათ ინდივიდუალურ საჭიროებებზე მორგებულ სილაბუსს.