

Développement Anypoint Platform DataWeave 2 (Mule 4)

Durée : 2 jours - 7 heures

Prix inter : 1680 € ht

Prix intra : nous contacter

Méthodes pédagogiques

12 participants maximum. Alternance d'apports théoriques et pratiques. Support de cours et documents d'application remis en fin de formation.

Validations des acquis

Quizz final et évaluation de la formation.

Formateur

Formateur certifié MuleSoft trainer.

Cette formation est destinée aux développeurs intéressés de découvrir les fonctions avancées de DataWeave 2. Elle va au-delà des sujets DataWeave traités dans la formation Développement Anypoint Platform : les fondamentaux (Mule 4).

Compétences visées

- Manipuler, transformer des données
- Développer des intégrations complexes entre des systèmes et applications disparates

Objectifs pédagogiques

- Créer des transformations généralisées et réutilisables
- Construire des transformations complexes à partir d'étapes plus petites testables
- Construire des fonctions et expressions plus robustes et testables

Public

Tout personnel technique (développeurs, architecte, expert technique, chef de projet, etc.) familier de l'intégration de systèmes informatiques.

Prérequis

Etre certifié MuleSoft Certifier Developer - Level 1 (Mule 4) ou avoir suivi la formation Développement Anypoint Platform : les fondamentaux ou équivalent.
Une connaissance basique de la programmation fonctionnelle.

Programme

Module 1: Transformation de données à l'aide des métadonnées

- Appliquer les fondamentaux de DataWeave
- Configurer les métadonnées pour entrées et sorties des transformations DataWeave
- Définir une entrée exemple pour les transformations DataWeave

Module 2 : Utilisation des variables et fonctions DataWeave

- Organiser le code DataWeave en variables et fonctions
- Passer des fonctions et lambda expressions en paramètres
- Séquencer l'ensemble des fonctions DataWeave
- Créer et utiliser des modules DataWeave réutilisables
- Écrire des fonctions avec des opérateurs de correspondance pour tester les types de données

Module 3 : Construction de tableaux et d'objets

- Ajouter et retirer des composants à des tableaux et des objets
- Construire des objets à l'aide de constructeurs d'objet accolades { }
- Diagnostiquer les problèmes courants liés à l'usage des constructeurs d'objet accolades { }

Module 4 : Transformations itératives de données

- Transformer des éléments de tableaux avec l'opérateur map
- Transformer des éléments d'objets avec l'opérateur map
- Combiner les opérateurs map et mapObjet pour transformer des schémas complexes
- Extraire un tableau de clés et /ou de valeurs d'un objet avec pluck
- Réduire et accumuler les éléments d'un tableau à d'autres types de sorties avec l'opérateur reduce

Module 5 : Transformations récursives

- Écrire des fonctions récursives pour transformer des schémas complexes.
- Remplacer des clés et des valeurs à n'importe quel niveau d'une structure de données imbriquée avec l'objet lookup