

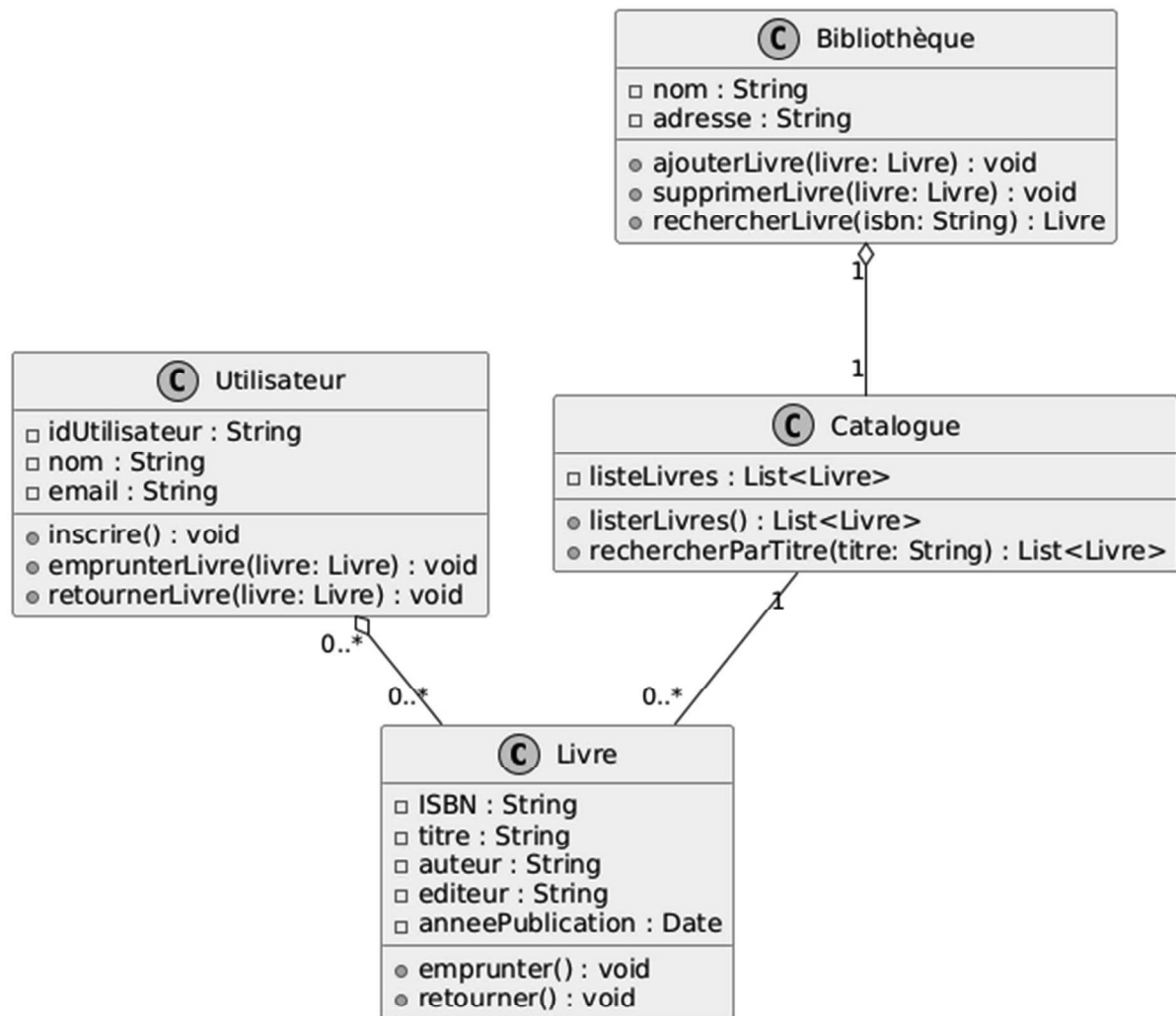
TP : Identification des Design Patterns dans un Système de Gestion de Bibliothèque

Objectif

1. **Analyser un diagramme de classes UML** pour identifier les structures et les potentiels Design Patterns.
2. **Proposer des améliorations** en intégrant des Design Patterns lors de la phase de développement.

Énoncé

Vous avez à votre disposition un diagramme de classes UML pour un système simplifié de gestion de bibliothèque. Ce système permet la gestion des livres, des utilisateurs emprunteurs, et de la bibliothèque elle-même.



Taches

- Analyser le diagramme
- Identifier de potentiels problèmes de conception
- Connaissez vous des designs patterns applicables ici ?
- Proposer une modification du diagramme UML qui intègre ce ou ces pattern(s). Il est possible d'ajouter ou modifier des classes ou des relations si nécessaire.
- Discuter des avantages en termes de flexibilité, réutilisabilité ou de simplification du code