Into space

Document Design pattern

Janie Brière

8 Décembre 2017

Collège Shawinigan

420-B76-SW DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS INTERACTIVES

Table des matières

[Design Pattern 1(Factory) 3](#_Toc500452974)

[Explication Design pattern 1(Factory) 3](#_Toc500452976)

[Design Pattern 2(Template) 4](#_Toc500452977)

[Explication Design pattern 2(Template) 4](#_Toc500452979)

[Design pattern 3(État) 5](#_Toc500452980)

[Explication Design pattern 3(État) 5](#_Toc500452982)

# Design Pattern 1(Factory)

# C:\Users\Arckios\Downloads\DiagrammeClasseIntoSpace (2).png

# Explication Design pattern 1(Factory)

Dans le diagramme plus haut, on représente ici le design pattern de la factory. La classe MetorFactory représente la Factory alors que la classe ShapeMeteor représente le produit concret et la classe Metor le produit final. Il est utile d’implémenter la factory car elle est souvent utilisée dans les programmes et elle permet de créer plusieurs objets sans exposer au client toute la création. On peut d’ailleurs ajouter facilement des produits au pattern.

# Design Pattern 2(Template)

# C:\Users\Arckios\Downloads\DiagrammeClasseIntoSpace (1).png

# Explication Design pattern 2(Template)

Dans le diagramme plus haut, on présente le design pattern de la méthode ou template en anglais. La classe ShapePlanet représente la classe qui sera hérité par la classe Planet. L’utilité du pattern est de pouvoir facilement être certain et pouvoir contrôler les actions d’un objet de la classe ainsi qu’éviter les redondances dans le code. Il est ici aussi possible d’ajouter d’autre classe qui hériterons de ShapePlanet si elles possèdent des points en communs avec les autres. Classe déjà héritante.

# Design pattern 3(État)

# C:\Users\Arckios\Downloads\DiagrammeClasseIntoSpace.png

# Explication Design pattern 3(État)

Dans le diagramme ci-haut qui représente l’implémentation du patron de conception de l’état, la classe Context représente le contexte. Quant aux classes d’Actions tel que AutoState et ManualState, elles représentent les différents états du patron. L’état est utilisé ici pour alterner entre les deux modes de caméra : libre ou automatique.