

Les différents design pattern que nous avons choisis sont :

- State qui est un modèle de conception comportemental qui permet à un objet de changer de comportement lorsque son état change

- Observer qui est un modèle communément utilisé en c# au niveau des interfaces graphiques et fournit un moyen de réagir aux événements qui se produisent dans d'autres objets sans couplages à leurs classes

- Command qui est un modèle de conception qui permet de donner des requêtes aux différents éléments graphiques sur l'interface

- strategy qui est un modèle de conception qui transforme un ensemble de comportement en objet

Voici les différents design pattern que je pense on utilisera