

CHOIX DES DESIGNS PATTERNS

Afin de réaliser au mieux notre application, il est question pour nous de choisir des designs patterns. Notre choix s'est donc porté sur les DPs suivants :

- **MVC** : C'est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques composé de trois types de modules ayant trois responsabilités différentes : les modèles, les vues et les contrôleurs. Le modèle contient les données à afficher, la vue contient la présentation de l'interface graphique et le contrôleur contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.
- **State** : C'est un modèle de conception comportemental qui permet à un objet de changer de comportement lorsque son état change. Dans notre
- **Observer** : C'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** : C'est un modèle de conception qui permet de donner des requêtes aux différents éléments graphiques sur l'interface.
- **Strategy** : C'est un modèle de conception qui transforme un ensemble de comportement en objet.
- **Decorator** : C'est un modèle de conception structurelle qui vous permet d'attacher de nouveaux comportements à des objets en plaçant ces objets à l'intérieur d'objets wrapper spéciaux qui contiennent les comportements.