CONCEPTION

Question 1

Le choix suggéré est meilleur car il minimise les informations qui sont accessible à un utilisateur externe de la classe c’est-à-dire que le choix suggéré permet une meilleure encapsulation.

En effet, si l’on donne une référence sur la fenêtre, alors l’utilisateur extérieur pourra utiliser des méthodes telle que update ou dispose, ce que l’on ne veut pas

Question 2

Au lieu de renvoyer world juste pour pouvoir utiliser la méthode createEntityBuilder, on peut renvoyer juste l’EntityBuilder issu de la méthode précéderaient cité. Vouloir renvoyer le monde (world) va à l’encontre de l’encapsulation, car un utilisateur exterieur pourrais modifier le monde sans passer par la classe ActorGame.

Question 3

Copie défensive ?

Question 4

Les sous classes auront le droit d’accéder a l’entité et au monde