**Texte explicatif :**

Notre logiciel de dessin suit l’architecture MVC. La Vue inclues la fenêtre principale et la fenêtre de création de nouvel espace de travail, alors que le Modèle est composé de l’espace de travail. La Vue communique les types de changements au Modèle, tandis que le Modèles applique les modifications aux Formes. Les Formes sont représentées de manière complétement abstraite et sert à faire le contrôle des données et permet au Modèle de bien informer la Vue sur la manière de dessiner les Formes.

L’abstraction des Formes et l’utilisation d’Interfaces les rends parfaitement réutilisable pour tout programme de formes régulières (rectangle, octogone, dodécagone, etc.). Ces contrôleurs sont ainsi complètement modulaires. Les Formes suivent le patron de conception de fabrique abstraite pour simplifier l’implémentation de pour la Vue et le Modèle.

Les enregistrements et exportations suivent une Interface pour permettre l’implémentation du patron de conception Stratégie, si le client désire pouvoir ajouter de nouvelles extensions utilisable par le programme.

Ces deux fonctionnalités implémentent aussi le patron de conception Singleton pour permettre d’utiliser de manière statique les méthodes d’enregistrement et d’exportation.

Les classes Dessin et EspaceDeTravail suivent aussi des Interfaces pour rendre l’utilisation d’autres modules que Swing et Graphics2D. Ainsi, on ne dépend pas de ces modules.

Nous avons aussi implémenté le patron de conception Observateur pour vérifier si les espaces de travail ont changé avant d’en créer un nouveau ou d’en charger un ancien.