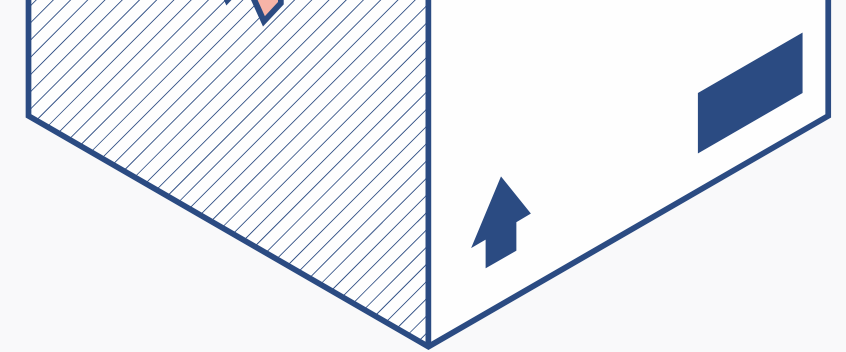
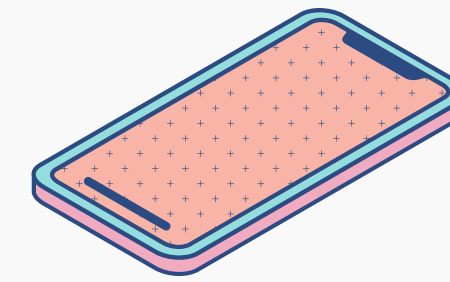
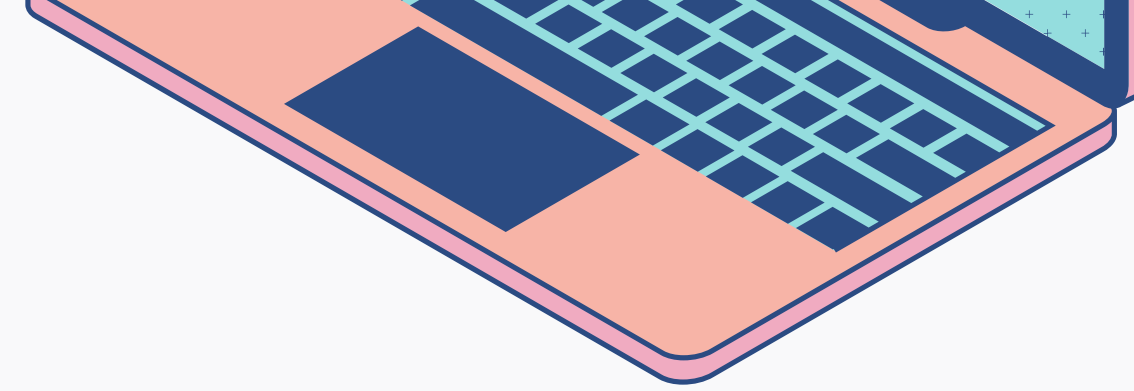
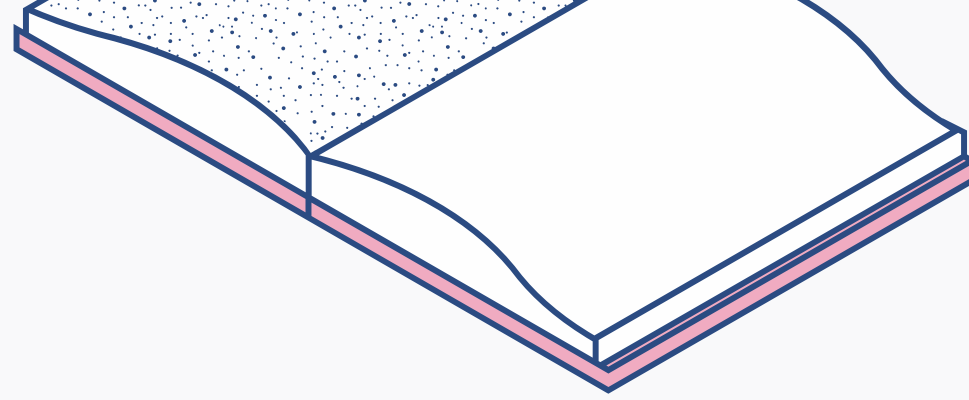


# Design Pattern : Observer

Réalisée par :  
FATIMA CHHAIB





# Plan

## Définition du Design Pattern :

- A quoi servent les design patterns ?
- Qu'est ce qu'il simplifie dans la vie des développeurs et dans les problèmes courante de développement des apps ?

## Les categories ou les familles des Design Pattern :

- Qu'est ce qu'un Design Pattern du catégorie Création ?
- Qu'est ce qu'un Design Pattern du catégorie Structure ?
- Qu'est ce qu'un Design Pattern du catégorie Comportement?

## Implémentation du Design Pattern Observer

- C'est quoi le Design Pattern Observer ?
- Comment implémenter le design Pattern Observer ?

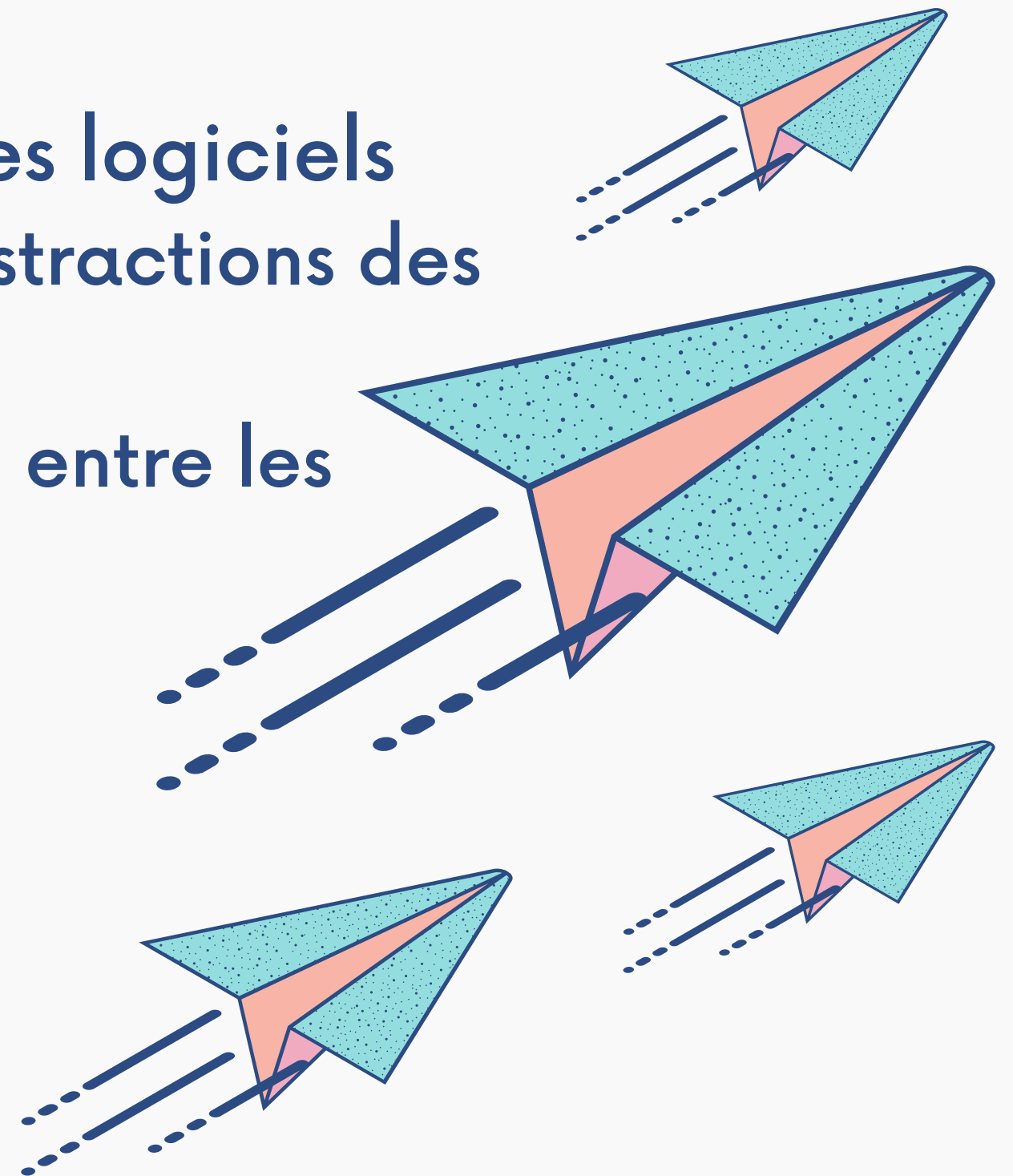
# Les Design Patterns



- Un design pattern est une façon standard de résoudre un problème de conception logiciel récurrent.
- Les design Patterns sont issus de l'expérience des concepteurs de logiciels.
- Les design patterns sont des schémas de conception, c'est-à-dire des modèles de composants fonctionnels d'une interface répondant à des cas typiques d'interaction.

# A quoi servent les Design Patterns :

- Permettent de bien documenter les systèmes logiciels
- Permettent d'identifier les spécifications d'abstractions des logiciels.
- Permettent de définir un vocabulaire commun entre les ingénieurs de génie logiciel.

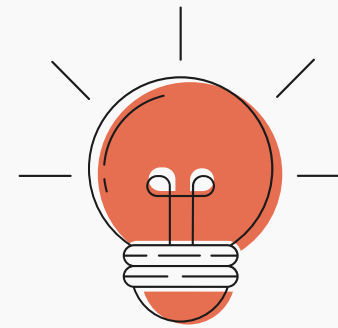


# Les Catégories des Design Patterns



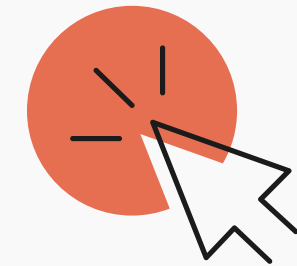
## Création

Les patterns de création montre la manière avec laquelle des objets peuvent être créés, initialisé et configurer pour augmenter la flexibilité et la réutilisation du code.



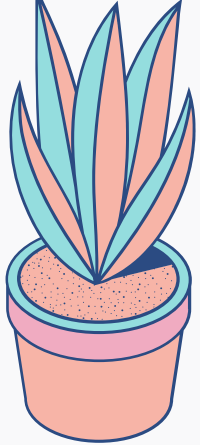
## Structure

les patterns de structure montre comment connecter les objets de façons à ce que ces connexions restent indépendance à des évolutions futures.



## Comportement

Les patterns de comportement Permettent de faire la description du comportement de l'interaction entre les objets

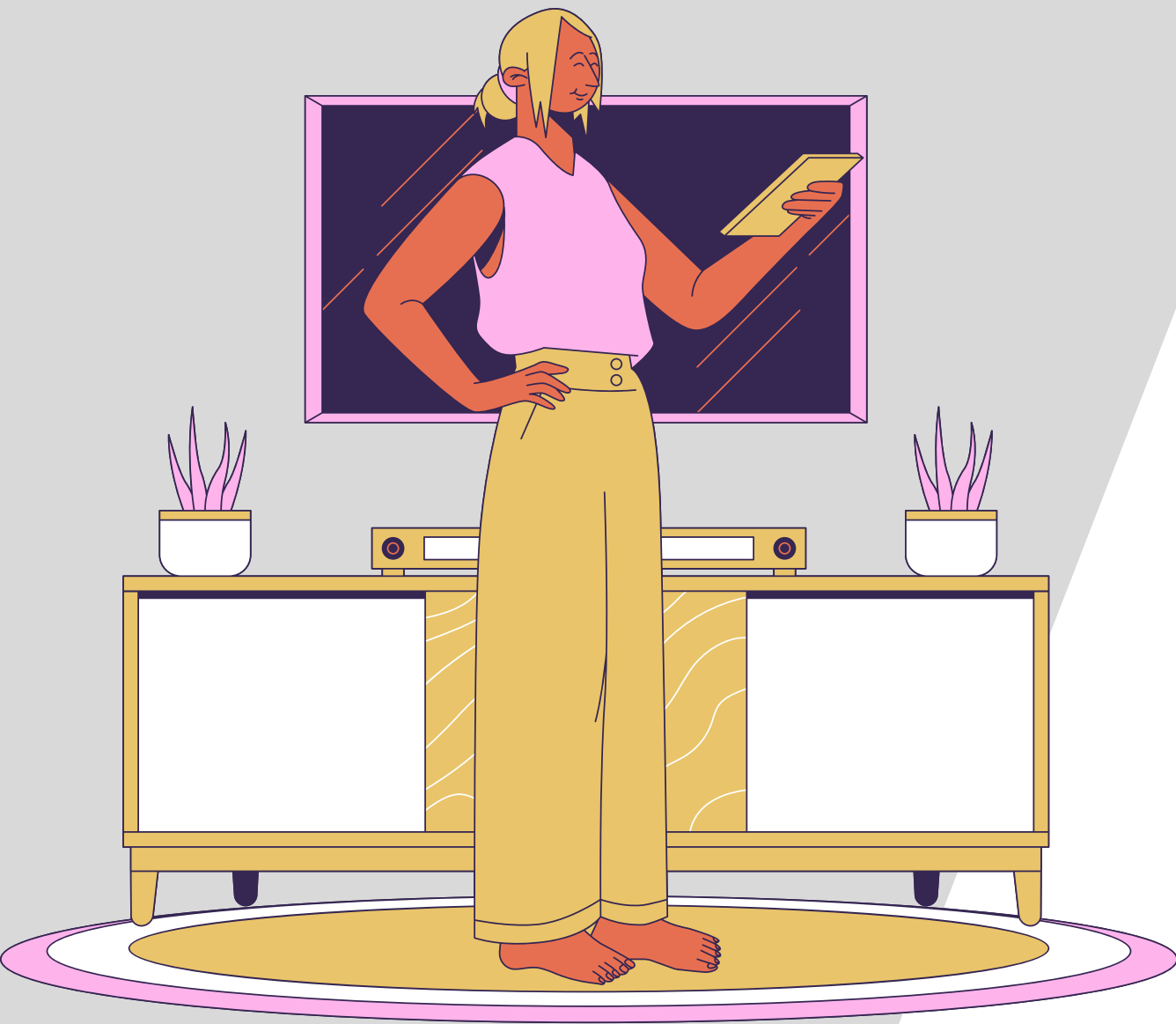


# Exemples des Design Patterns

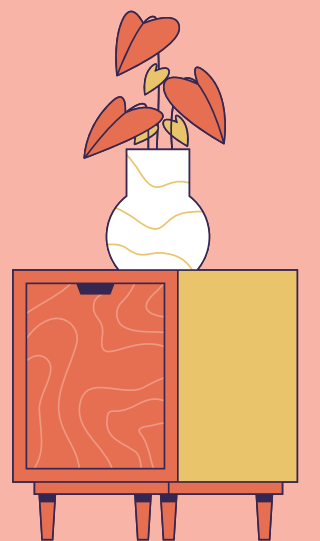
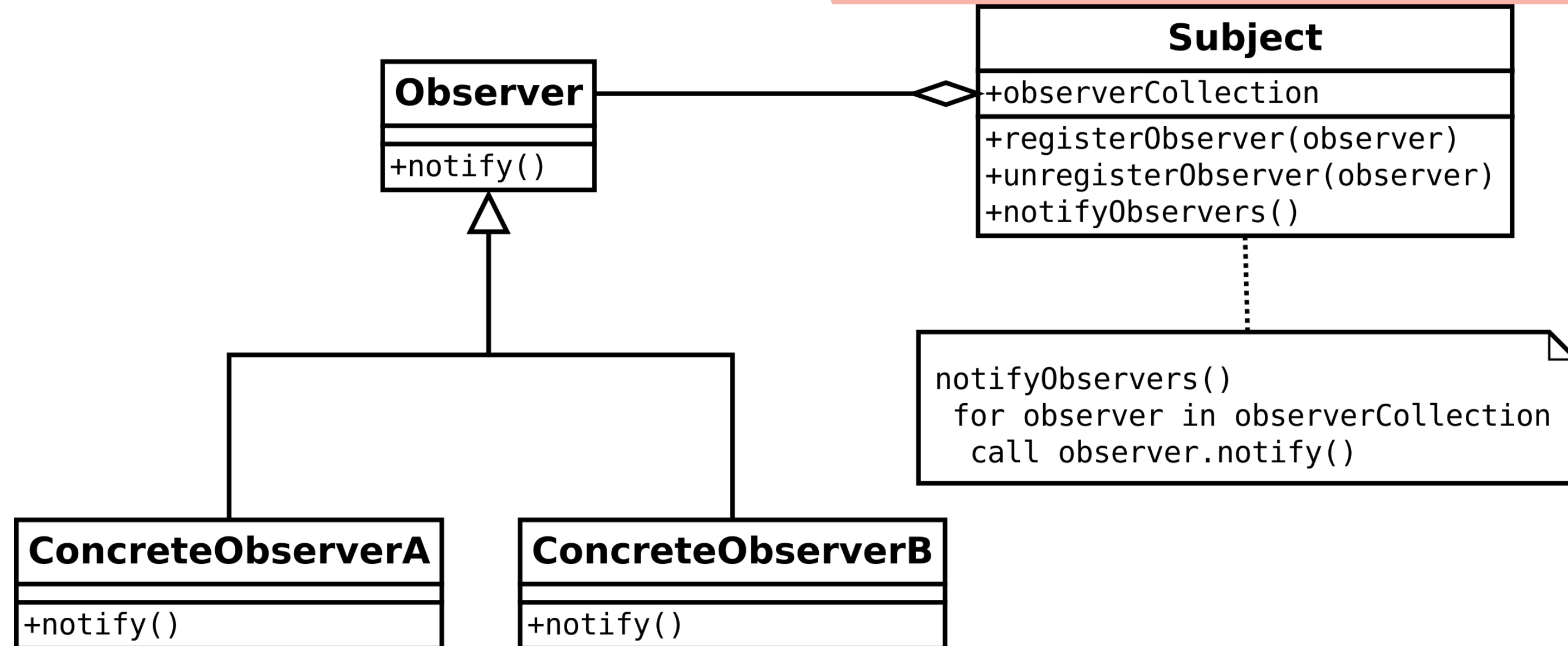
		Catégorie		
		Création	Structure	Comportement
Portée	Classe	Factory Method	Adapter	Interpreter
				Template Method
	Objet	Abstract Factory	Adapter	Chain of Responsibility
		Builder	Bridge	Command
		Prototype	Composite	Iterator
		Singleton	Decorator	Mediator
			Facade	Memento
			Flyweight	Observer
			Proxy	State
				Strategy
				Visitor

# Observer

L'observateur est un patron de conception comportemental qui définit une relation entre les objets de type un à plusieurs, de façons que, lorsqu'un objet change d'état, tous ce qui en dépendent en soient informés et soient mis à jour automatiquement



# Diagramme de classe d'Observer







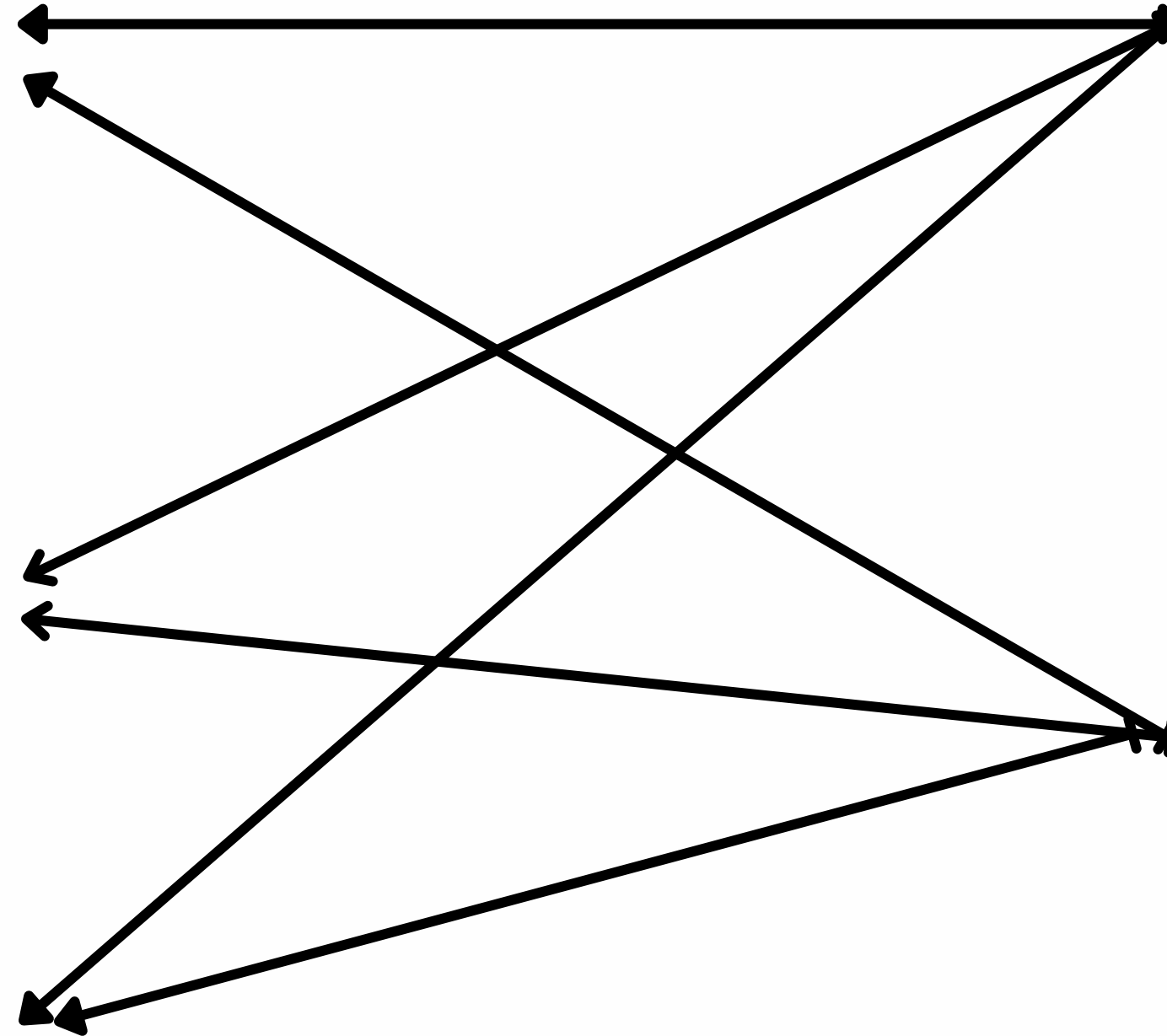
**Etudiant 1**



**Etudiant 2**



**Etudiant 3**



**Formation Python**



**Formation JEE**



# Merci Pour Votre Attention



## Email

**chhaibfatima1@gmail.com**



## Linkedin

**<https://www.linkedin.com/in/fatima-chhaib-30ba61204/>**



## Téléphone

**0708145283**

