



Dans le diagramme ci-haut on peut voir toute les classes de mon projet d'arbre binaire. 3 patrons de conception y sont implémentés, la Commande, le Template et la Machine à État Fini.

La Commande est implémentée avec l'interface Commande et ses sous-classes Grow, Snow et Stop Growing. Ces trois dernier sont les commandes possibles pour le programme.

La Machine à État Fini est implémenter avec le State Manager étant ce qui determine l'action du programme par rapport à l'état et l'enum States qui contient les états possibles. C'est la commande qui est implémentée dans la machine a état fini qui change les états.

Pour finir, le template design est implémenté au sein de la commande. L'interface Commande est le template pour ses trois sous-classes.