INF 4067 - UML ET DESIGN PATTERNS

Devoir 3 - Implémentation des patterns de Comportements

Author

CHEDJOUN KENGUEP Dave 20U2757 Département Informatique - Master 1 - Genie Logiciel Janvier 2024

Diagrammes UML et résultats

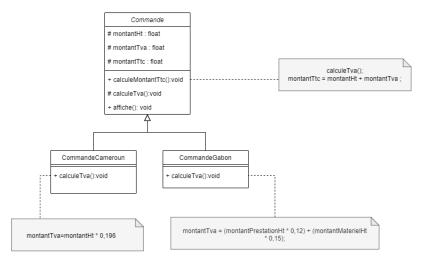
Dans cette troisième partie du devoir, il nous a été donné comme devoir d'implémenter les designs patterns plus précisement ceux de comportements. Pour se faire, nous avons pour chaque implémentation, des versions de codes ainsi que deux versions de diagrammes. Nous vous les présenterons ci dessous en vous donnant, une brève description, les liens vers les dépots gitHub, des screenshots des résultats et les images avec les modèles UML.

1 Template Method

1.1 Implementation du template Method

1.1.1 Diagrammes UML

Les diagrammes suivants présentent la version implémentée qui est l'exemple du cours sur le système de ventes de véhicules.



1.1.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom template_1. Le code ayant été mis sur gitHub, il est sur la branche template_1 du dépôt git.

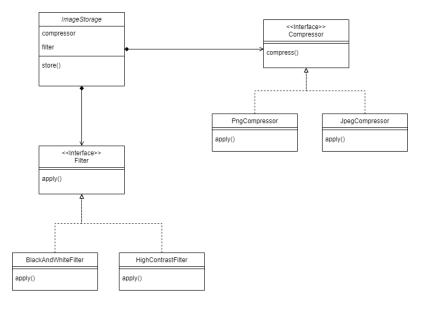
```
The first part pages (and these body by less ) is given by the first pages (and the pages and the pa
```

2 Strategy Pattern

2.1 Implementation du singleton

2.1.1 Diagrammes UML

Ici nous avons implémenté l'exercice du cours, avec la solution qu'elle propose.



2.1.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom strategy. L'implémentation se trouve sur les branches strategy.1 du dépôt git.

