## INF 4067 - UML ET DESIGN PATTERNS

# Devoir 1 - Implémentation des patterns de construction

#### Author

CHEDJOUN KENGUEP Dave 20U2757 Département Informatique - Master 1 - Genie Logiciel Octobre 2023

## Diagrammes UML et résultats

Il nous a été donné comme devoir d'implémenter les designs patterns plus précisement ceux de structuration. Pour se faire, nous avons pour chaque implémentation, deux versions deux 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 Factory Pattern

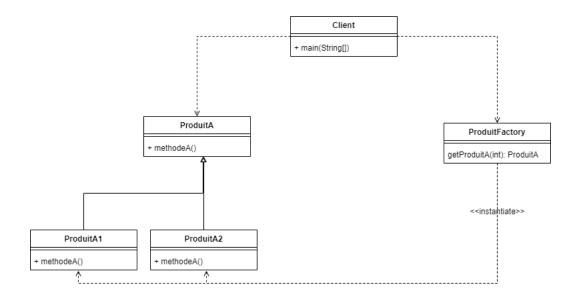
Pour se faire, ici nous avons implementé les deux méthodes présentées en cours à savoir, l'utilisation d'une fabrique abstraite, et d'une methode de fabrique.

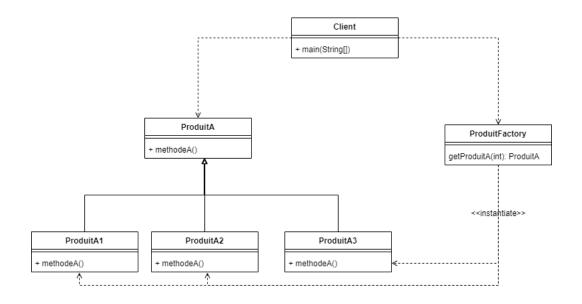
#### 1.1 Implementation avec la factory Method

#### 1.1.1 Diagrammes UML

En se basant sur la structure génerale que nous offre cette méthode, et le client pouvant avoir 3 types de produits à fabriquer nous avons obtenu le diagramme suivant:

• Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :

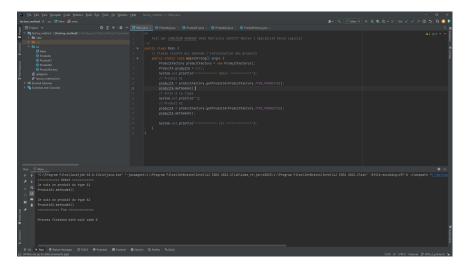


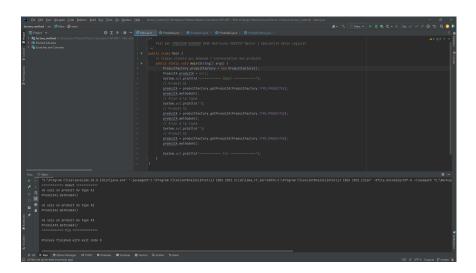


#### 1.1.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom factory\_method. Le code ayant été mis sur gitHub, le lien pour y accéder est le suivant : https://github.com/DavePhil/factory\_method.git. On retrouvera deux branches: la branche master pour l'implementation avec 3 produits et la branche With\_2\_products pour l'implémentation avec 2 produits. Les resultats sont les suivants:

 $\bullet\,$  Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :



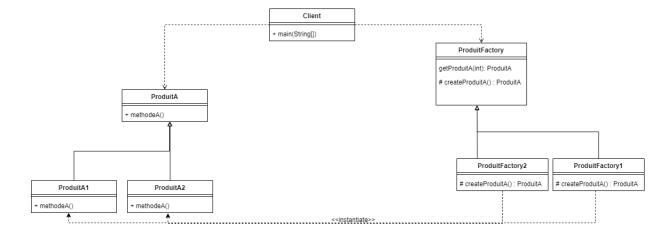


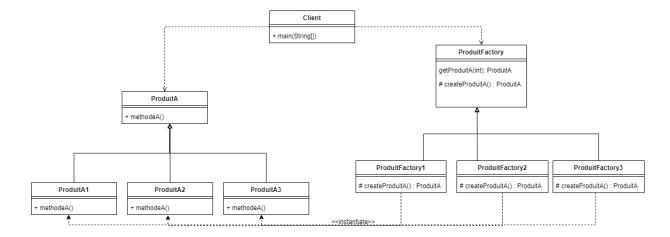
## 1.2 Implementation avec la factory

#### 1.2.1 Diagrammes UML

En se basant sur la structure génerale que nous offre la methode factory, et le client pouvant avoir 3 ou 2 types de produits à fabriquer nous avons obtenu le diagramme suivant:

• Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :

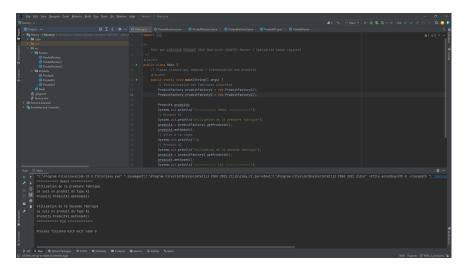


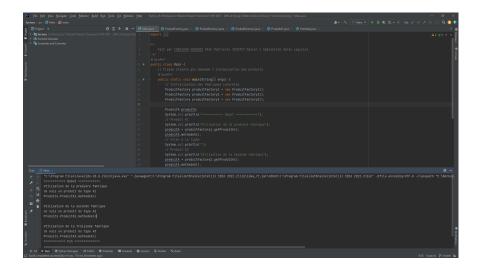


#### 1.2.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom factory. Le code ayant été mis sur gitHub, le lien pour y accéder est le suivant : https://github.com/DavePhil/factory.git. On retrouvera deux branches: la branche master pour l'implementation avec 3 produits et la branche With\_2\_products pour l'implémentation avec 2 produits. Les resultats sont les suivants:

• Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :





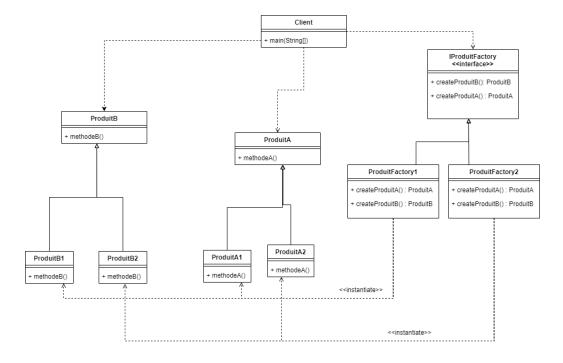
## 2 Abstract Factory Pattern

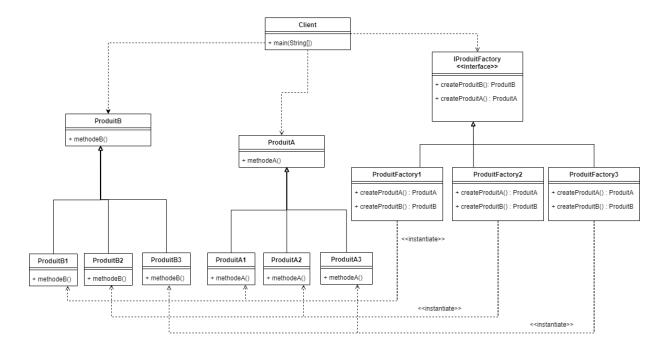
## 2.1 Implementation de l'abstract factory

#### 2.1.1 Diagrammes UML

En se basant sur la structure génerale que nous offre la methode, et le client pouvant avoir 3 ou 2 familles de produits à fabriquer nous avons obtenu le diagramme suivant:

 $\bullet$  Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :

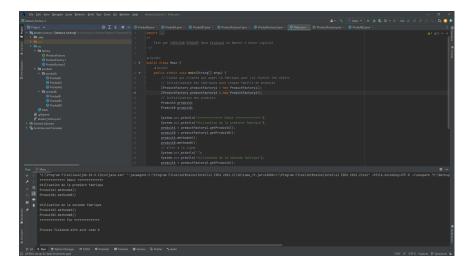




#### 2.1.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom abstact\_factory. Le code ayant été mis sur gitHub, le lien pour y accéder est le suivant : https://github.com/DavePhil/abstact\_factory.git. On retrouvera deux branches: la branche master pour l'implementation avec 3 produits et la branche 2products pour l'implémentation avec 2 produits. Les resultats sont les suivants:

• Pour l'implémentation avec deux produits A1 et A2 :



```
The first part of the proper (and before just day land if grows the control part of the proper of th
```

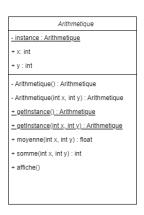
## 3 Singleton Pattern

### 3.1 Implementation du singleton

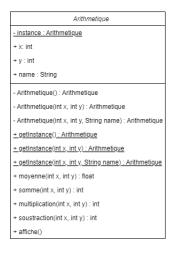
#### 3.1.1 Diagrammes UML

En se basant sur la structure génerale que nous offre la methode, et le client pouvant deux attributs (x et y) ou alors 3 attributs (x, y, name); ainsi que deux constructeurs avec paramètres et sans paramètres et enfin des fonctions de recupération des instances fonction des constructeurs nous avons obtenu les diagrammes suivants:

• Pour l'implémentation avec les attributs x et y :



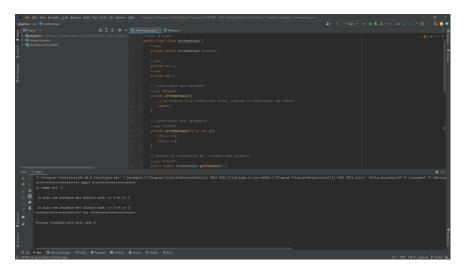
• Pour l'implémentation avec les attributs x, y et name:



#### 3.1.2 Codes et Résultats

Le code ayant permi l'implémentation se trouve dans le dossier code, avec le nom singleton. Le code ayant été mis sur gitHub, le lien pour y accéder est le suivant : https://github.com/DavePhil/singleton.git. On retrouvera deux branches: la branche master pour l'implementation avec 2 attributs et la branche version2 pour l'implémentation avec 3 attributs. Les resultats sont les suivants:

• Pour l'implémentation avec les attributs x et y :



 $\bullet$  Pour l'implémentation avec les attributs x, y et name :

