

DUGL UE METH



Exercice 1

- Sur Observer
 - En utilisant la classe Observable et l'interface Observer de la bibliothèque standard
 - Ecrire un observateur de test observant un sujet dont l'état est un entier



Exercice 2

- Sur Factory Method
 - Ajouter le type de produit Panini dans l'exemple sur github



Exercice 3

- Sur Command
 - En partant de l'exemple SimpleCommands
 - Rajouter un mécanisme de réexécution des commandes exécutées
 - "Replay" fait rejouer toutes les commandes faites depuis le début



Exercice 4

- Mettre en œuvre le patron de conception Visitor
- Sur la structure d'ordinateur
 - Impression de la constitution
 - Vérification d'une propriété par Strategy
 - Fabrication par Builder



Détails exercice 4

- Les types de pièces (caractéristiques) sont
 - CPU (fréquence, watts)
 - Barrette mémoire (taille)
 - Disque (taille, watts)
 - Carte graphique (modèle, watts)


