

Design Patterns

TP Factory

1 Mise en place

Vous êtes amené à mettre en place la gestion des différents types de bâtiment dans un jeu de type RTS. Implémenter le diagramme de classes fourni en annexe.

Vérifiez son bon fonctionnement en instanciant plusieurs bâtiments de type différent.

2 Design Pattern Factory

Il est nécessaire de simplifier la création de plusieurs bâtiments de type différent. Par exemple à partir de l'extrait de code suivant :

```
foreach (BuildingFactory creator in creators)
{
    Building product = creator.Build();           // 1 seule ligne....
    Console.WriteLine("Created {0}", product.GetType().Name);
    Console.WriteLine(product.ToString());
}
```

Pour ce faire, implémentez le design pattern Factory et testez son bon fonctionnement via l'utilisation de l'extrait de code ci-dessus dans le main.

Rappel :

