|  |
| --- |
| DEFOIS, FARISSE, HAMANI, LOPPY, VERGINE |
| Documentation D’un Design Pattern |
| template method pattern (patron de méthode) |

|  |
| --- |
| Andy LOPPY  26/10/2017 |

Table des matières

[Nom du Pattern 2](#_Toc497745408)

[Description du Pattern 2](#_Toc497745409)

[Exemple de Diagramme UML 2](#_Toc497745410)

[Les Domaines d’Application du Pattern 2](#_Toc497745411)

[Exemple de Code en C# 2](#_Toc497745412)

# Nom du Pattern

Patron de méthode (template method pattern) :

Un patron de méthode définit le squelette d'un algorithme à l'aide d'opérations abstraites dont le comportement concret se trouvera dans les sous-classes, qui implémenteront ces opérations.

# Description du Pattern

La technique du patron de méthode a ceci de particulier que c'est la méthode de la classe parent qui appelle des opérations n'existant que dans les sous-classes. C'est une pratique courante dans les classes abstraites, alors que d'habitude dans une hiérarchie de classes concrètes c'est le contraire : ce sont plutôt les méthodes des sous-classes qui appellent les méthodes de la super-classe comme morceau de leur propre comportement.

L'implémentation d'un patron de méthode est parfois appelée méthode socle parce qu'elle ancre solidement un comportement qui s'applique alors à toute la hiérarchie de classes par héritage. Pour s'assurer que ce comportement ne sera pas redéfini arbitrairement dans les sous-classes, on déclare la méthode socle final en Java, non virtuelle en C++ ou sealed en C#.

Les méthodes servant de « briques de comportement » à la méthode socle devraient être déclarées abstract en Java, virtuelles pures en C++ et abstract en C#.

# Exemple de Diagramme UML

# Les Domaines d’Application du Pattern

Cette technique, très répandue dans les classes abstraites, permet de :

* fixer clairement des comportements standards qui devraient être partagés par toutes les sous-classes, même lorsque le détail des sous-opérations diffère ;
* factoriser du code qui serait redondant s'il se trouvait répété dans chaque sous-classe.

# Exemple de Code en C#