Rattrapage design pattern

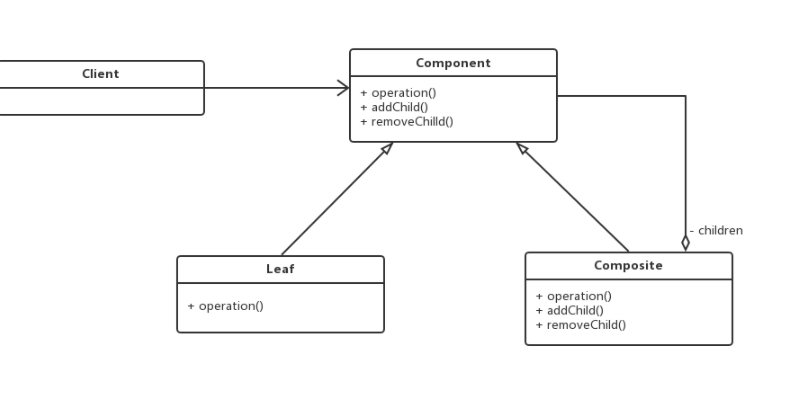
* **Le problème de conception** :

la mise en œuvre de  l'**interface de composants uniforme** pour les objets partiels simples, également appelés **leaf objects**, et les objets composites. Les objets feuilles individuels intègrent directement cette interface, les objets composites transmettent automatiquement les **demandes concrètes des clients** pour l’interface à leurs composants subordonnés. Pour le client, peu importe le type d’objet (partie ou ensemble), puisqu’il n’a qu’à s’adresser à l’interface.

* **Le Design pattern qui permet de résoudre ce problème est le design pattern composite**
* **EXPLICATION DESIGN PATTERN** :

L’objectif fondamental du composite pattern est, comme pour tous les modèles GOF, de traiter au mieux les problèmes de conception récurrents dans le développement orienté objet. Le résultat souhaité est un logiciel aussi souple que possible et caractérisé par des objets faciles à mettre en œuvre, testables, échangeables et réutilisables. À cette fin, le patron composite décrit une manière de traiter de la même manière les objets simples et les objets composites. Il est ainsi possible de créer une structure d’objet facile à comprendre et permettant un accès au client le plus efficace possible. Il minimise également la tendance à l’erreur du code.

* **Classification du design pattern :**

****