



# PRÉSENTATION DESIGN PATTERN & CODE SMELL

PAR LUKAS BRASSELEUR, ALESSANDRO ALTERNO ET YANI FOUGHALI

The background is a blue gradient. In the corners, there are white line art elements resembling circuit boards or neural networks, with lines and small circles connecting them.

COMMENT ON A TRAVAILLÉ ?

The background is a blue gradient with decorative white circuit-like lines in the corners. The text is centered in a white, sans-serif font.

C'EST QUOI UN CODE SMELL ?  
UN DESIGN PATTERN ?

# DESIGN PATTERN : SINGLETON

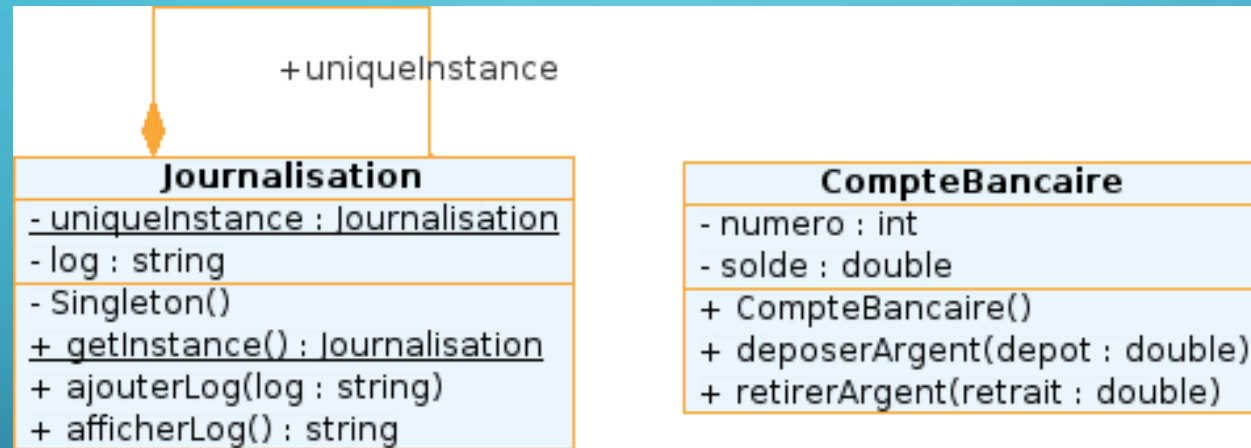
- Qu'est ce ?

Le singleton est un Design Pattern permettant de n'autoriser qu'une seule instantiation à une classe donnée.

- A quoi ça sert ?

C'est utile quand un seul et même objet est nécessaire pour coordonner les différentes actions à travers le système.

# EXEMPLE



# QUELLES CONSÉQUENCES ?

## Avantages

- Très utile dans certains cas (exemple d'une classe qui implémenterait un pilote pour un périphérique)

## Inconvénients

- Problème en cas de multithreading
- Bien analyser quand c'est réellement nécessaire

# CODE SMELL: LAZY CLASS

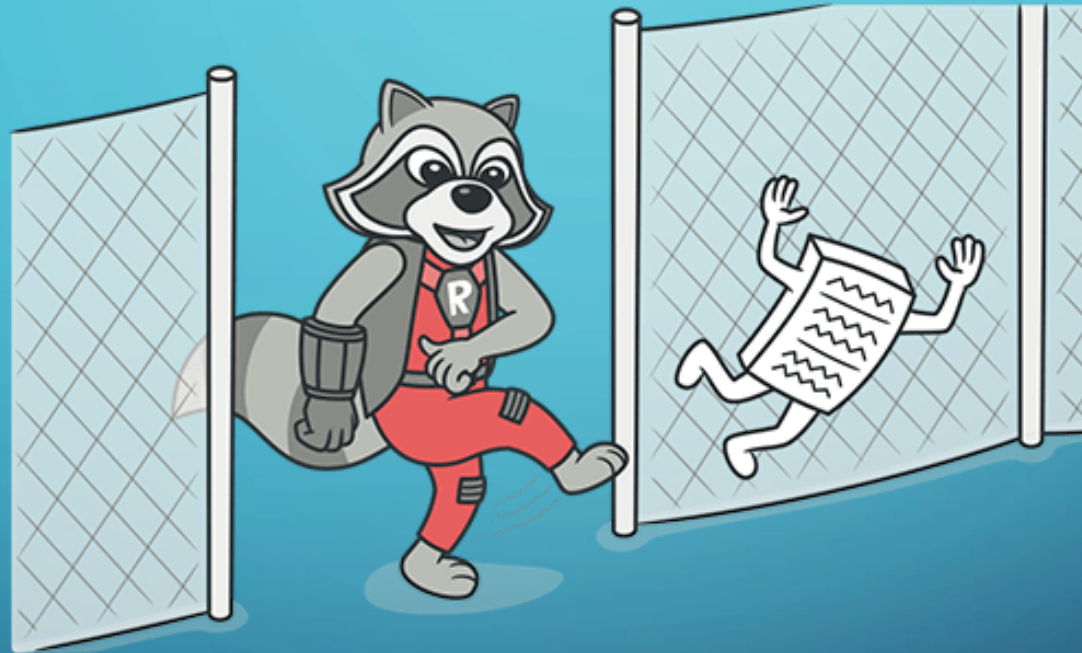
- Qu'est ce ?

Une Lazy Class est une classe inutile, ou pas assez utile pour ne pas être supprimé.

- Comment ça arrive ?

Une Lazy Class peut se créer par exemple suite à un refactoring, ou par anticipation.

# EXAMPLE





# COMMENT Y REMÉDIER ?

