Contrôleur :

Nous utilisons un contrôler qui sert à échanger l’information entre notre GUI et notre modèle de donnée. Malheureusement, dût à un léger manque de temps, nous brisons l’objectif du contrôler en allant chercher directement les éléments nécessaires pour l’affichage (Avions, Clients, Aéroports…)

Fabrication pure :

« Scénario » dans le cas de notre logiciel est une fabrication pure. Un scénario est composé de plusieurs objets réels (Comme une liste d’aéroports), mais le scénario comme tel est une fabrication pure.

Façade :

Notre contrôleur fait guise de façade. Il sépare ainsi l’utilisateur des traitements réels de notre logiciel.

État :

Les états sont utilisés pour dire au avions ce qu’ils doivent faire ensuite. Chaque aéronef a sa propre série logique d’état qu’il doit respecter (Attente->Embarquement->Vol…). Malheureusement le polymorphisme n’a pas toujours été respecté. Nous avons souvent recours à regarder le type de l’aéronef directement, encore une fois dût au manque de temps. On voulait tout simplement remettre quelque chose un minimum fonctionnel.

Observateur/Observable :

On utilise le patron observateur/observable pour faire réagir le programme lorsque l’heure de la classe « Horloge » change. En autre, le GUI se rafraichit et les avions font ce qu’ils ont à faire.