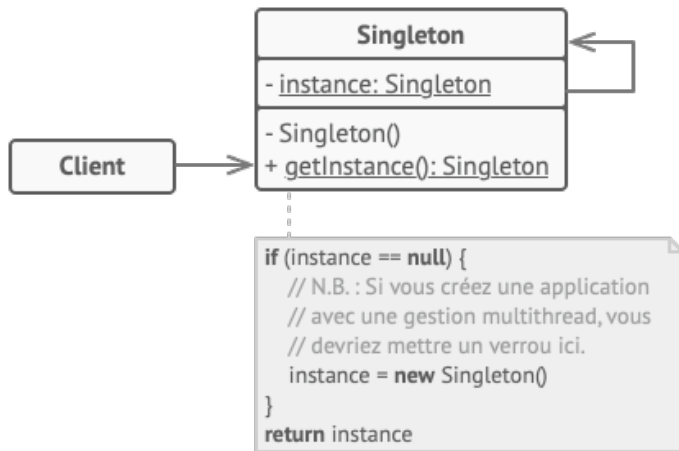


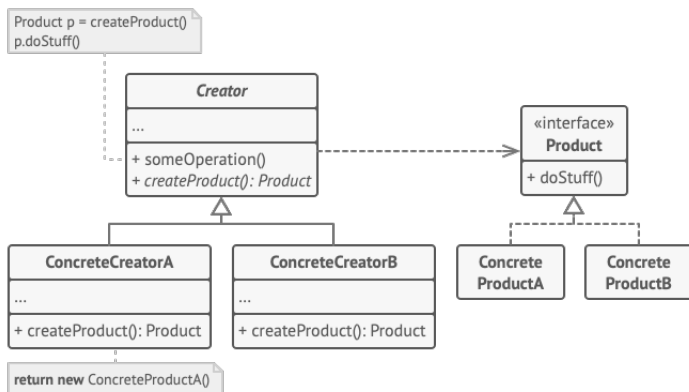
## Singleton

Singleton est un patron de conception de création qui garantit que l'instance d'une classe n'existe qu'en un seul exemplaire, tout en fournissant un point d'accès global à cette instance.



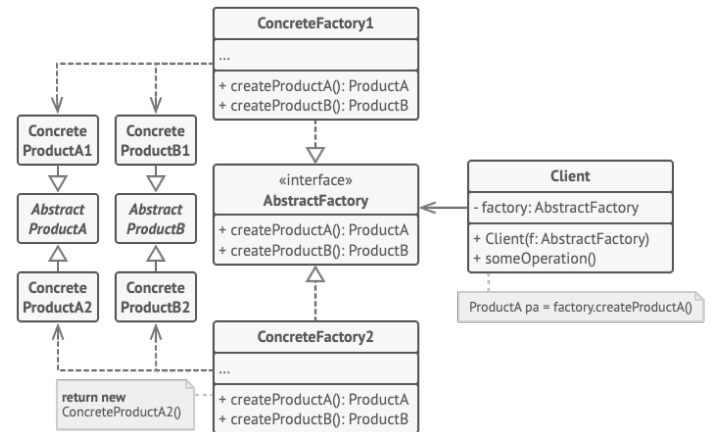
## Fabrique

Fabrique est un patron de conception de création qui définit une interface pour créer des objets dans une classe mère, mais délègue le choix des types d'objets à créer aux sous-classes.



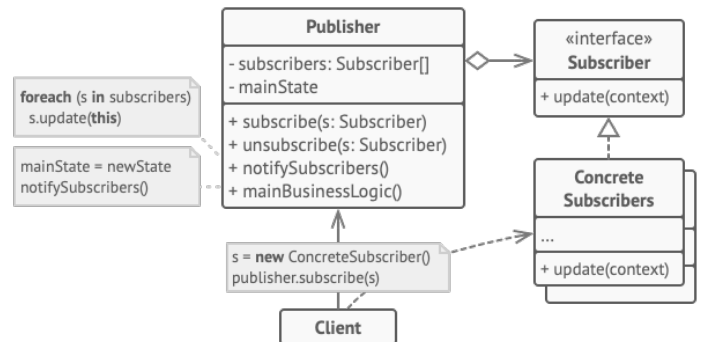
## Fabrique abstraite

Fabrique abstraite est un patron de conception de création qui fournit une interface pour créer des familles d'objets liés ou dépendants sans spécifier leurs classes concrètes.



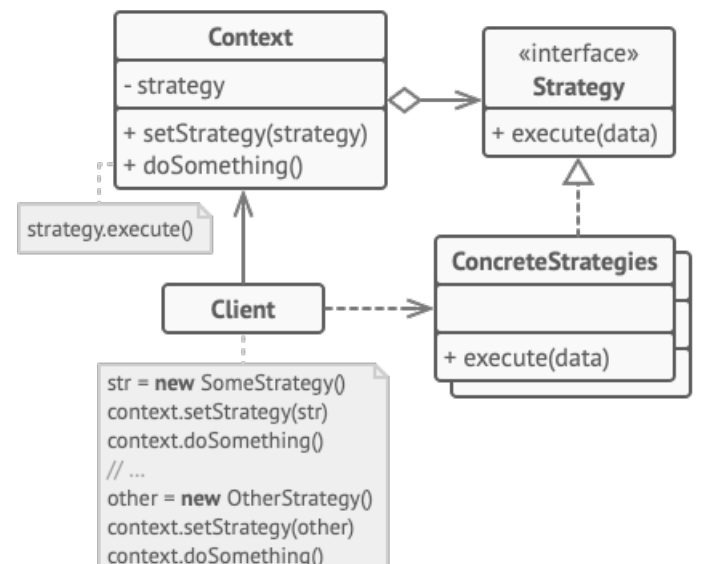
## Observateur

Observateur est un patron de conception comportemental qui définit une relation de dépendance entre des objets de sorte que lorsque l'un change d'état, tous ses observateurs sont notifiés et mis à jour automatiquement.



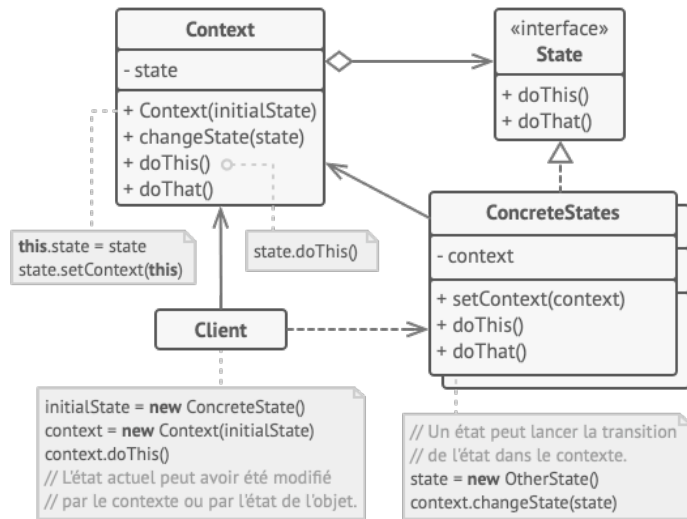
## Stratégie

Stratégie est un patron de conception comportemental qui permet de définir une famille d'algorithmes, de les mettre dans des classes séparées et de rendre leurs objets interchangeables.



## État

État est un patron de conception comportemental qui permet à un objet de changer son comportement lorsqu'il change d'état, en déléguant le comportement à des objets d'état spécifiques.



## Adaptateur

Adaptateur est un patron de conception structurel qui permet à des classes incompatibles de travailler ensemble en convertissant l'interface d'une classe en une interface attendue par les clients.

## Composite

Composite est un patron de conception structurel qui permet de composer des objets en structures arborescentes pour représenter des hiérarchies partie-tout, en traitant les objets individuels et les compositions d'objets de manière uniforme.

