

INTRODUCTION AUX PATRONS DE CONCEPTION

Plusieurs catégories (à l'origine 23 patrons dans 3 catégories)

- ▶ Patron de création
 - ▶ décrit la manière dont un objet ou un ensemble d'objets doivent être créés initialisés et configurés
 - ▶ permet isolation du code relatif à la création et à l'initialisation afin de rendre l'application indépendante de ces aspects
- ▶ Patron de structure
 - ▶ décrit la manière dont doivent être connectés des objets de l'application afin de rendre ces connexions indépendantes des évolutions futures de l'application
 - ▶ permet de découpler l'interface et l'implémentation des classes et objets
- ▶ Patron de comportement
 - ▶ décrit les comportements d'interaction entre les objets
 - ▶ permet la gestion des interactions dynamiques entre des classes et des objets

INTRODUCTION AUX PATRONS DE CONCEPTION

Tableau indiquant les 23 patrons de conception du Gang of four [4]		
Création	Structure	Comportement
Abstract Factory	Adapter	Chain of responsibility
Builder	Bridge	Command
Factory Method	Composite	Interpreter
Prototype	Decorator	Iterator
Singleton	Facade	Mediator
	Flyweight	Memento
	Proxy	Observer
		State
		Strategy
		Template Method
		Visitor