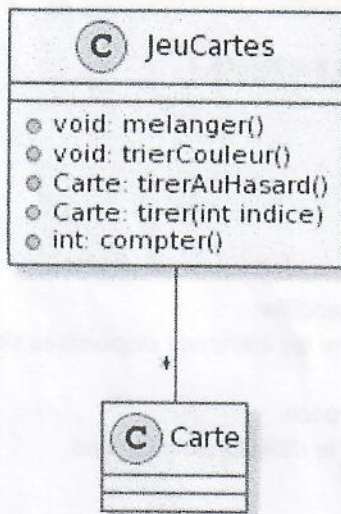


Ecrivez le code Java des classes Client, U, Ux, A et B et le code des méthodes que vous pouvez déduire de ces diagrammes.

3. Conception (10 points)

I – Question de cours : Quel est l'intérêt de réduire le couplage dans une application (en une phrase) ?

II – Question de cours : Indiquez un design pattern permettant à des objets d'être notifiés lors des modifications d'un autre objet en réduisant le couplage entre ces objets et l'objet source. Donnez le nom du pattern. Expliquez qu'est ce qui permet de dire que le couplage est réduit.



III - Dans l'application que vous avez développée en TP avec le jeu de cartes

a) Dessinez le diagramme de classes de la mise en œuvre du pattern Command pour le jeu de carte. Vous ajouterez en particulier une classe Client.

b) Quel est l'intérêt de ce pattern ?

c) Dessinez le diagramme de séquence de l'exécution du pattern pour le mélange des cartes.

IV – Le pattern State

Le pattern State permet de modifier le comportement d'un objet en fonction de son état. En considérant que la classe Context correspond à la classe RendezVous, montrez comment vous pouvez utiliser ce Pattern pour implanter la gestion des états d'un rendez vous. Dessinez un diagramme de classe en ne considérant qu'un sous-ensemble d'états possible (pris, réalisé, annulé) Vous devez montrer que vous avez compris le principe.

Rappelez-vous que ce sont des méthodes qui produisent les changements d'états. Observez bien le fonctionnement des méthodes ci-dessous.

