Réponses aux questions

# 1) a)

Composer des objets dans des structures d’arbre pour représenter des hiérarchies composants/composés et permettre au client de manipuler uniformément les objets simples et les objets au sein de leurs compositions.

## b)

# 2)

Objet3Dabs est la première abstraction, c’est une interface qui définit les fonctions qui seront réimplémentées dans les objets. C’est à partir de cette interface que les différents types de primitives sont utilisées, c’est donc l’interface uniforme. PrimitiveAbs est la deuxième abstraction qui permet de manipuler les différentes feuilles (les types de primitives), c’est un point commun pour chaque type de primitive qui eux redéfinissent seulement les fonctions qui ont une implémentation unique.

Patron décorateur

1)a)

Donner des responsabilités additionnelles à un objet dynamiquement. C’est une alternative à la dérivation de classe qui permet d’étendre les fonctionnalités d’une classe.

b)

2)

3)

Conteneur

1)a)

Fournir une méthode d’accès séquentielle aux éléments d’un conteneur d’objets sans exposer sa structure interne.

b)

2)

3)

4)