Patron visiteur

# 1)

Représenter une opération qui doit être appliquée sur les éléments d’une structure d’objets. Un visiteur permet de définir une nouvelle opération sans modification aux classes des objets sur lesquels l’opération va agir.

# 2)

# 3)

Définir le squelette d’un algorithme dans une opération, et laisser les sous-classes définir certaines étapes. Il y a donc des fonctions abstraites qui seront réécrites dans les sous-classes de façon à implémenter un certain comportement.

# 4)

# 5)

# 6)

Patron commande

# 1)

## a)

Encapsuler une requête dans un objet de façon à permettre de supporter facilement plusieurs types de requêtes, de définir des queues de requêtes et de permettre des opérations « annuler ». Dans notre cas, il permet d’implémenter les fonctions undo et redo.

## b)

# 2)

## a)

Le patron médiateur permet de définir un objet qui encapsule comment un ensemble d’objets interagissent afin de promouvoir un couplage faible et de laisser varier l’interaction entre les objets de façon indépendante. Le patron Singleton permet de s’assurer qu’il ne soit possible de créer qu’une seule instance d’une classe, et fournir un point d’accès global à cette instance.

## b)

## c)

# 3)