

## Qu'est-ce qu'un pattern ?

- Quelques questions (pour conclure sur l'exemple précédent)
  - Pourquoi cette solution de conception est-elle un « design pattern » ?
    - ➔ Généricité du problème (récurrence)
    - ➔ Reproductibilité de la solution (réutilisabilité)
  - Quels sont ses avantages et ses limites ?
    - Qualité(s) de la solution
    - Conditions d'utilisation
  - Pourquoi utiliser ce design pattern ? Quand (et quand ne pas...) ?  
Comment ?
    - Description du design pattern
    - Classification
  - Comment décrire ce design pattern ?
    - Utilisation d'UML (mais pas seulement)
  - ...

32

## Qu'est-ce qu'un pattern ? En résumé...

- Un modèle de solution réutilisable, et pas la solution, à un problème de conception dans un certain contexte
  - À adapter à l'application
- Une solution pratique
  - Pas de fondement théorique
- Un « véhicule » de l'expérience de conception
  - On connaît à l'avance les avantages et les limites d'un design pattern
- Un support de communication
  - Vocabulaire partagé au sein des équipes

33