|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **GRASP - (General Responsability Assignment Software Patterns) décrivent des principes fondamentaux d’assignation des responsabilités à des objets. Ils sont utilisés comme guide pour assigner correctement les responsabilités aux différentes classes lors du passage vers la conception** | | | | |
| **Patrons** | **Intention** | **Applicabilité** | **Conséquences** | **Exemple** |
| Expert | Donner la responsabilité à l’objet le mieux en mesure d’y satisfaire, | la prise en charge d’une responsabilité requiert de l’information distribuée parmi plusieurs objets ou classes, ce qui donne lieu à plusieurs « experts partiels » qui collaborent pour remplir complètement la responsabilité. | +Favorise l’encapsulation, puisque les objets utilisent leur propre information pour satisfaire la responsabilité,  +Supporte un couplage faible entre les classes, ce qui mène à des systèmes plus robustes et plus faciles à maintenir, + Distribue le comportement parmi les classes qui possèdent l’information nécessaire: ce qui encourage des définitions de classes plus cohérentes et plus faciles à comprendre. |  |
| Créateur | Donner la responsabilité de créer un objet à un autre objet directement impliqué dans une relation avec l’objet créé |  |  |  |
| Couplage Faible | Assigner les responsabilités de façon à ce que le couplage reste faible |  |  |  |
| Couplage Élevée | Assigner les responsabilités de façon à ce que la cohésion reste élevée |  |  |  |
| Contrôleur | Assigner la responsabilité de gérer les messages d’évènements du système à une classe spécialisée du modèle, |  |  |  |
| Polymorphisme | Utiliser des interfaces pour traiter des alternatives qui dépendent du type des objets, |  |  |  |
| Indirection | Assigner des responsabilités à un objet intermédiaire pour éviter que des classes soient couplées, |  |  |  |
| Pure Fabrication | Assigner un ensemble de responsabilité à une classe créée artificiellement, |  |  |  |
| Variation protégée | Identifier des points d’instabilité ou de variation et développer des interfaces stables autour de ces points. |  |  |  |