

Design Pattern

(ou patrons de conceptions)



Définition

Les Design Pattern (ou patrons de conceptions) sont des **solutions à des problèmes récurrents** rencontrés lors de la **conception** et du développement **informatique**. On peut voir ça comme des **modèles** que l'on peut **suivre**, puis **adapter** à des cas particuliers.

3 catégories
de patrons de conception

23 patrons
au total

Patrons de création

Mécanisme de créations qui augmentent la **maintenabilité**, **réutilisabilité** et **flexibilité** du code.



Exemples

Fabrique, Singleton,
Prototype

Exemples

Facade, Proxy,
Décorateur, Pont



Patrons structurels

Permet d'assembler classes et objets tout en gardant le tout flexible, efficace et performants en fonction des besoins de votre application.

Patrons comportementaux

S'occupent des algorithmes et la répartition des responsabilités entre les objets.



Exemples

Médiateur, Etat,
Itérateur, Observateur



Attention

Utilisation non justifiée

La connaissance de ces patrons amènent parfois à des **utilisations inutiles**, là où du **code plus simple** aurait très bien fonctionné.

Votre langage, votre solution

Le langage utilisé est parfois **conçu** de telle sorte à **implanter** pour vous les solutions. C'est le cas du pattern '**Strategy**' qui peut être remplacé par une **simple fonction lambda**.

Pour aller plus loin...

- Refactoring Guru (Internet)
- *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software* (Gamma, Helm, Johnson, Vlissides)