* Nom : Résume le problème de design, ses solutions et ses conséquences en un mot ou deux
* Problème : Décrit quand appliquer un pattern
* Solution : Décrit les éléments qui forment le design, es interrelations, les responsabilités et les collaborations
* Conséquences : Décrivent les résultats et les compromis qui resultent de l’application du pattern

## Pourquoi utiliser les design patterns ?

Pour se concentrer sur de bons designs objects

Pour

## Types de polymorphismes :

Polymorphisme de méthode