

## *Exercices de Patterns (3)*

Soient les classes DVD, Livre, MagasinDeDVD et MagasinDeLivre

- a) Refactorisez le code afin qu'il implémente le pattern Factory Method. Ecrivez un main qui instancie un magasin de DVD et y ajoute 2 DVDs, puis qui instancie un magasin de Livre et y ajoute 2 livres.
- b) Dans un autre projet, refactorisez le code afin qu'il implémente le pattern Abstract Factory. Ecrivez un main qui instancie un magasin de DVD et y ajoute 2 DVDs, puis qui instancie un magasin de Livre et y ajoute 2 livres.