

MCR – Labo 2 – Fabriques et Singleton

Formes (création/structure)

21

Hiérarchie de classes pour modéliser les caractéristiques des formes (dimensions, déplacement, ...) et implémenter les méthodes de Bouncable

Méthodes pour créer les formes selon les familles demandées

Manipuler les abstractions (interfaces, classes abstraites)

Utilisation des patterns

Affichage des formes

18

Utilisation de Renderer pour déléguer l’affichage d’une forme, factorisation du code

Fenêtre de dessin : Singleton implémentant Displayer

Fonctionnement : Gestion des touches, des rebonds et du redimensionnement de la fenêtre

Manipuler les abstractions (interfaces, classes abstraites)

Utilisation des patterns

Autres

11

Diagramme de classes : Identification des abstract/static/héritage/implémentation d’interfaces/ ...

Codage : Factorisation, constantes, visibilité, packages, ...

Aspects formels : Entêtes de classes/méthodes et commentaires