

PARTIE IX

Patrons de conception *(Design Patterns)*

Bruno Bachelet

Loïc Yon

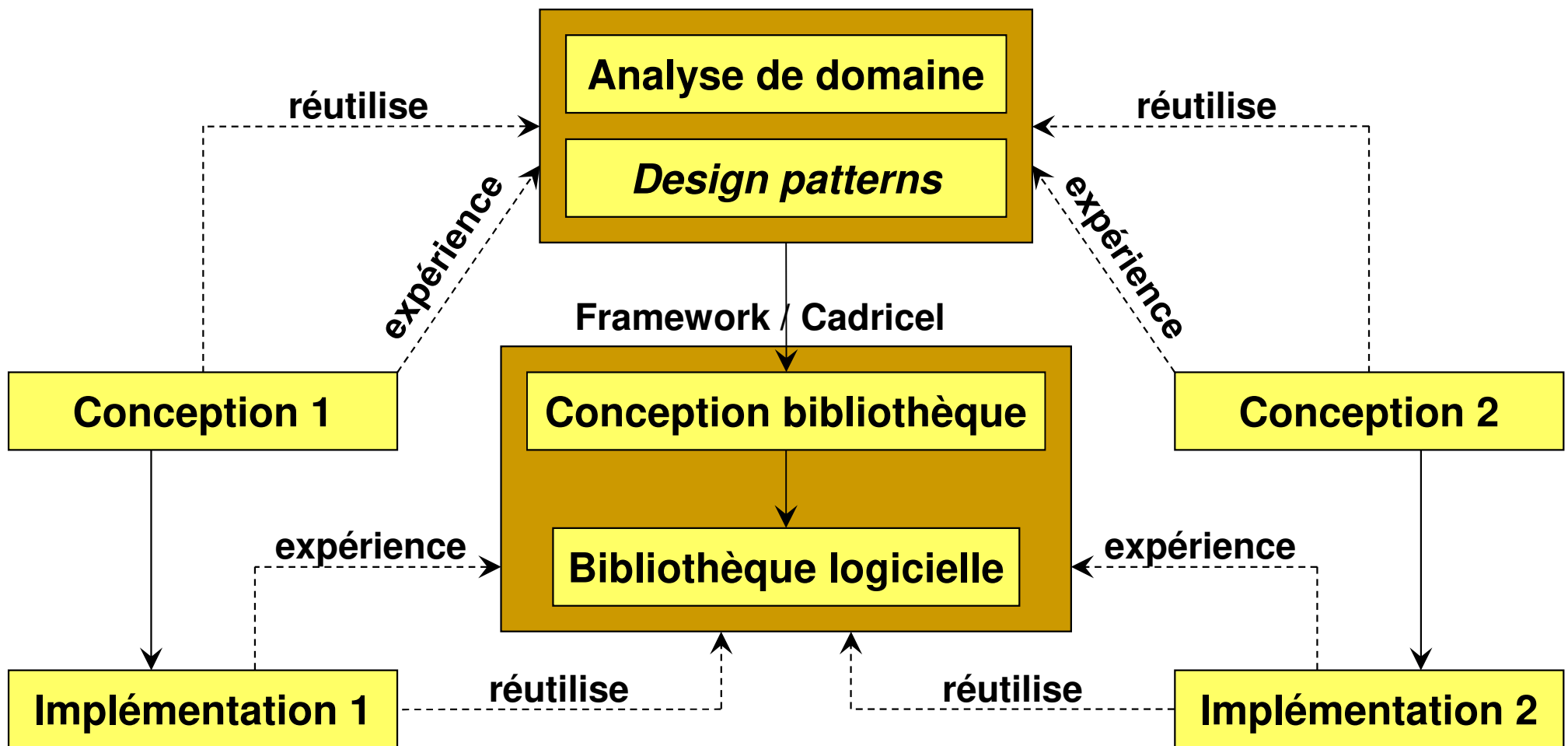
- Concevoir un système objet est difficile
- Beaucoup d'aspects à considérer
 - Décomposition du système
 - Factorisation du code
 - Relations entre les composants
 - Héritage, association, agrégation / composition, délégation
- Prévoir et intégrer dès la conception
 - Réutilisation du code
 - Evolutions / extensions possibles

⇒ introduire de la réutilisabilité

- Bénéficier des bonnes pratiques de l'industrie
 - ❑ Minimiser les risques dans la phase de développement
 - ❑ Se référer à l'existant
 - ❑ Reprendre des solutions éprouvées

- Permettre une réutilisation
 - ❑ Au niveau implémentation
 - Mêmes structures de données / algorithmes
 - ⇒ bibliothèques logicielles
 - ❑ Au niveau conception
 - Mêmes organisations des composants
 - ⇒ patrons de conception (ou «*design patterns*»)

Réutilisation à tous les niveaux



Patrons de conception (ou *design patterns*)

■ Définition

- ❑ Un *design pattern* traite un problème de conception récurrent
- ❑ Il apporte une solution générale, indépendante du contexte

■ En clair

- ❑ Description de l'organisation de classes et d'instances en interaction pour résoudre un problème de conception

■ Solution générique de conception

- ❑ Doit être compréhensible et réutilisable
- ❑ Doit être testée et validée dans l'industrie logicielle
- ❑ Doit viser un gain en terme de génie logiciel
- ❑ Doit être indépendante du contexte

■ Volonté de référencement des solutions

Patrons de conception du *GoF* (1/3)

- Les patrons présentés ici sont issus du «*GoF*»
 - ❑ «*Gang of Four*»: Gamma, Helm, Johnson, Vlissides
 - ❑ Livre fondateur: 1^{ère} proposition de référencement (1994)
 - ❑ *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*
 - ❑ 23 patrons de conception

- Mais ce ne sont pas les seuls (cf. Wikipédia version anglaise)
 - ❑ Patron MVC (Modèle-Vue-Contrôleur)
 - ❑ Patrons GRASP
 - ❑ Patrons de concurrence
 - ❑ ...

- Communauté active
 - ❑ De nouveaux *patterns* proposés régulièrement
 - ❑ Démocratique: adoptés si utilisés et généraux

Patrons de conception du *GoF* (2/3)

- Classification selon deux critères
- Cible: qui est concerné ?
 - Les classes
 - Relations d'héritage
 - Aspect statique
 - Les instances
 - Relations de composition
 - Aspect dynamique
- Objectif: que veut-on faire ?
 - Création de composants
 - Assemblage de composants
 - Comportement des composants

Patrons de conception du *GoF* (3/3)

Critères		Objectif		
		Création	Structure	Comportement
Cible	Classe	<i>Factory Method</i>	Adapter	<i>Interpreter</i> Template Method
	Instance	Abstract Factory <i>Builder</i> Prototype Singleton	Adapter <i>Bridge</i> Composite Decorator <i>Facade</i> <i>Flyweight</i> Proxy	<i>Chain of Responsibility</i> Command <i>Iterator</i> <i>Mediator</i> <i>Memento</i> Observer <i>State</i> Strategy Visitor

Principes de bonnes pratiques

- Favoriser une bonne conception
 - ❑ Facile à appréhender
 - ❑ Facile à faire évoluer
 - ❑ Résistante aux changements

- Quelques principes permettent de tendre à ces buts
 - ❑ Principes «SOLID»
 - Responsabilité unique (Single responsibility)
 - Ouvert/fermé
 - Substitution de Liskov
 - Ségrégation des Interfaces
 - Inversion des Dépendances
 - ❑ Connaissance minimale (Loi de Déméter)
 - ❑ Encapsuler ce qui varie
 - ❑ Programmer envers une interface
 - ❑ Préférer la composition à l'héritage
 - ❑ ...

Responsabilité unique

- Chaque classe doit s'occuper d'une seule chose
 - ⇒ cohésion forte intra-module
 - ⇒ cohésion faible inter-module

- Une classe devrait avoir une seule raison de changer
 - Facilite la compréhension et la maintenabilité
 - Limite le risque d'introduction de bugs
 - Particulièrement lors d'évolutions
 - Facilite les tests

- Exemple: séparer le calcul de données de leur importation/exportation dans un fichier
 - Besoin de changer la manière de calculer
 - Ou besoin de changer le format d'import/export

⇒ une seule classe doit être modifiée

- Un composant doit être ouvert aux extensions...
 - Permettre l'ajout de fonctionnalités
 - Permettre la modification du comportement
- ...mais fermé aux modifications
 - Le code d'un composant ne devrait pas être modifié si les besoins évoluent
- Les besoins changent régulièrement
⇒ nécessité de pouvoir évoluer
- Tout en évitant de casser du code existant
- Exemple: les «politiques»
 - Prédicat d'un algorithme de copie (e.g. `std::copy_if`)

Encapsuler ce qui varie

- Séparer les aspects susceptibles de changer de ce qui ne changera pas
- Protège contre le changement
 - Stabilité du code face aux modifications
- Flexibilité pour les comportements sujets à variation
- Exemple
 - Isoler une partie d'un comportement dans une méthode
 - Encapsulation \Rightarrow modification sans impact sur le reste du code

Programmer envers une interface

- Programmer envers une interface et non envers une implémentation
- Favoriser un code sans dépendance avec les détails d'implémentation
 - Modification de l'implémentation sans impact sur le code
 - Changement d'implémentation facilitée
- Exemple
 - En C++: manipuler un vecteur avec des itérateurs plutôt qu'avec des indices
 - En Java: faire référence à un conteneur via une classe abstraite
 - `Collection c = new ArrayList();`
 - Dans les 2 cas, changement de conteneur \Rightarrow aucun changement sur le code

Préférer la composition à l'héritage

- Héritage → statique
- Composition → dynamique
- Utilisation de la délégation
 - ❑ Couplage plus faible
 - ❑ Changement de l'objet fournissant les services à l'exécution
- Permet d'éviter un héritage conceptuellement bancal
 - ❑ Une erreur classique (cf. principe de substitution de Liskov)
- Evite un accès aux données membres
 - ❑ Respecte mieux la notion d'interface
 - ❑ Respect de l'encapsulation

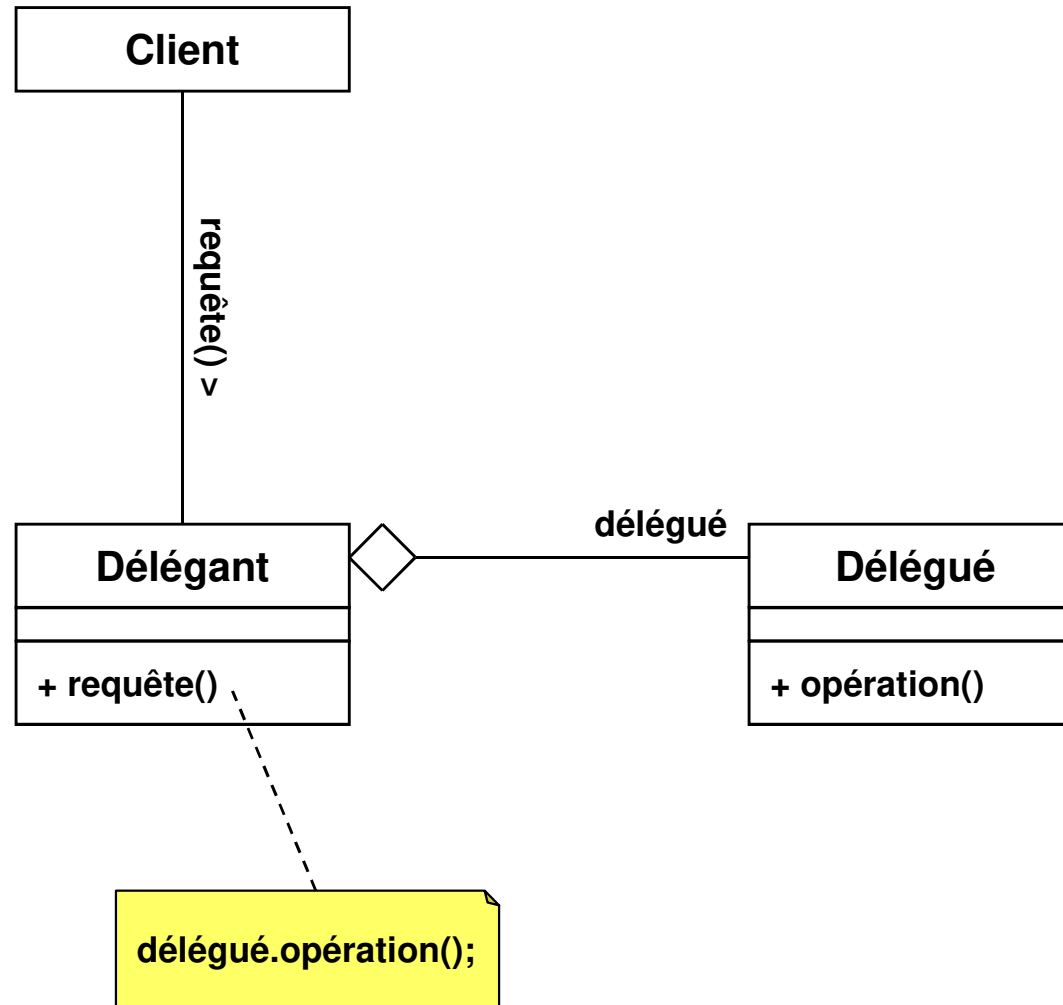
Mécanisme de délégation (1/2)

- Principe
 - ❑ Rediriger un message vers un autre objet
 - ❑ Utilise la composition: délégant vers délégué

- Intervient dans de nombreux patrons du *GoF*
 - ❑ Peut être une alternative à l'héritage

- Plusieurs manières de rediriger
 - ❑ Contrôle du message (e.g. *Proxy*)
 - ❑ Changement de message (e.g. *Adapter*)
 - ❑ Changement de délégué (e.g. *Chain of Responsibility*)
 - ❑ Redéfinition du message (e.g. *Decorator*)

Mécanisme de délégation (2/2)



- Abstraction du processus de création
 - ❑ Indépendance du type réel
 - ❑ Indépendance de l'initialisation
 - ❑ Indépendance de la composition

- Niveau classe
 - ❑ Utilisation de l'héritage

- Niveau objet
 - ❑ Délégation de l'instanciation

- Utiles pour la création d'objets par composition
 - ❑ Introduit de la flexibilité dans l'assemblage

- Objectif
 - Garantir une seule instance pour une classe
 - Fournir un point d'accès global à cette instance
- Principe
 - Empêche toute construction ou copie de cette classe
 - Impossibilité de créer un objet en dehors de la classe elle-même
 - Fournir une méthode de classe qui retourne l'objet unique
- Motivation
 - Représentation de ressources physiques uniques
 - Exemple: flux d'entrée et sortie standards

Singleton / *Singleton* (2/2)

■ Exemple C++

```
class Singleton {  
    private:  
        static Singleton unique_  
        // Attributs du singleton  
  
    private:  
        Singleton(...) {...}  
  
        Singleton(const Singleton &) = delete;  
        Singleton & operator=(const Singleton &) = delete;  
  
    public:  
        static Singleton & getInstance() { return unique_; }  
        // Méthodes du singleton  
};  
  
Singleton Singleton::unique(...);
```

Singleton
- <u>unique</u> : Singleton - état : Etat
+ <u>getInstance()</u> : Singleton + opérations() + getEtat() : Etat

- Constructions et copies d'un objet interdites \Rightarrow opérateurs privés ou supprimés
- Seule possibilité: utiliser l'instance unique via «**getInstance**»

Fabrique abstraite / *Abstract Factory* (1/3)

■ Objectif

- ❑ Créer une famille d'objets cohérents
- ❑ Des objets de classes différentes sont à créer
- ❑ Mais les classes doivent être cohérentes entre elles

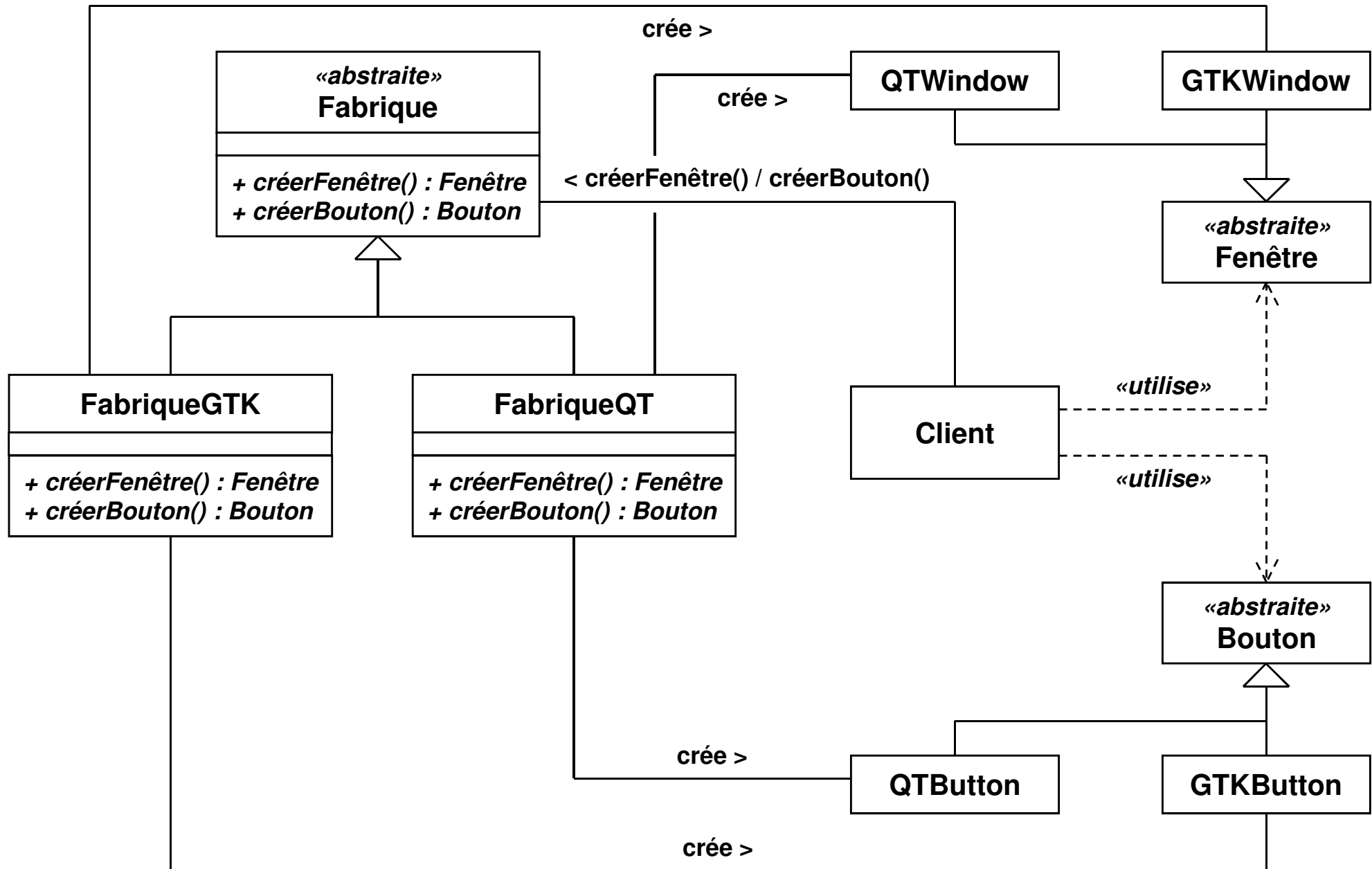
■ Principe

- ❑ Fournir une interface pour créer une famille d'objets \Rightarrow la «fabrique»
- ❑ Le client demande à la fabrique de lui fournir des instances
 - Le client ne connaît que les interfaces des objets
 - Seule la fabrique connaît les classes réelles des objets

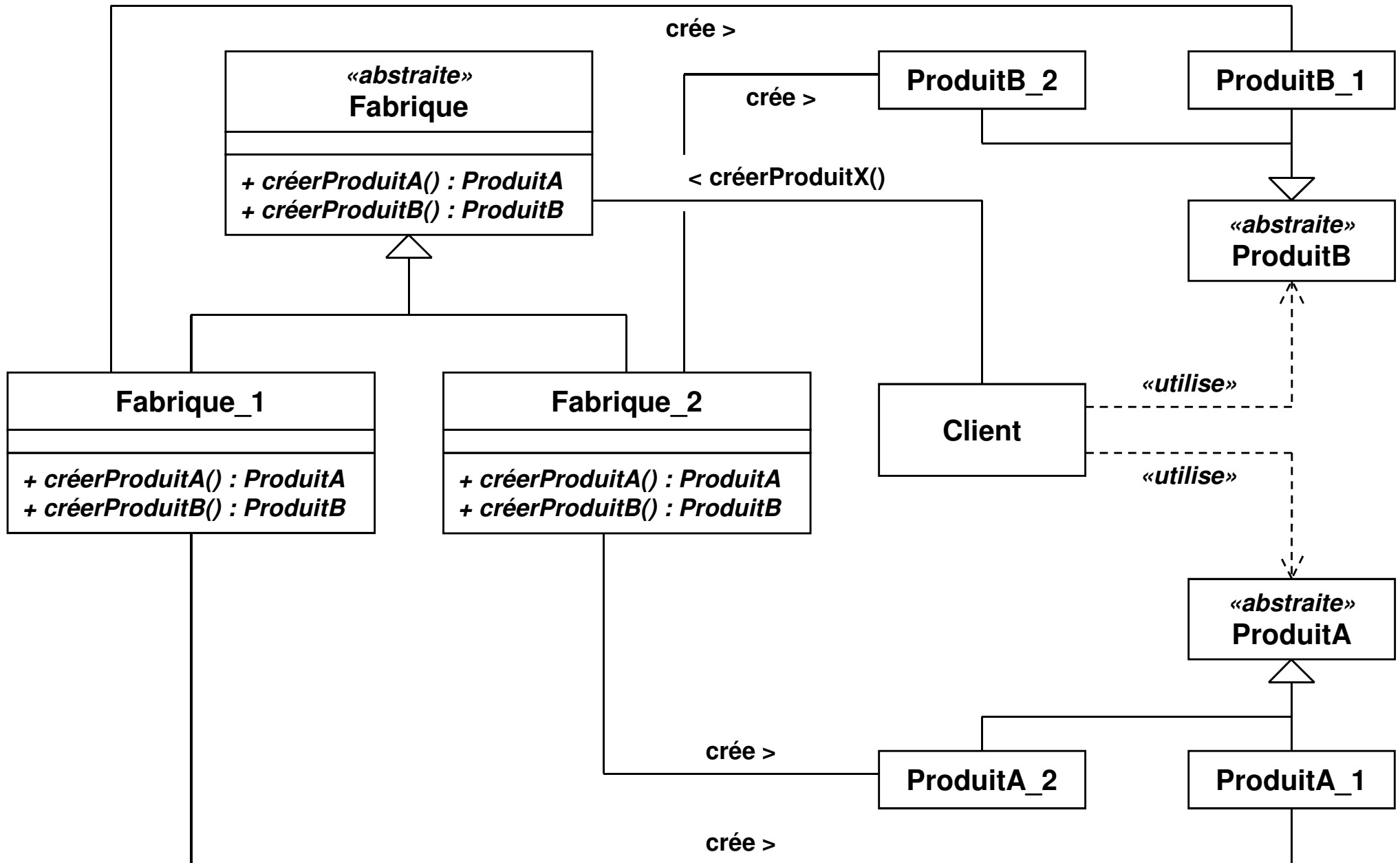
■ Motivation

- ❑ Système indépendant de l'interface graphique
- ❑ Créer des composants graphiques cohérents selon la plateforme

Fabrique abstraite / *Abstract Factory* (2/3)



Fabrique abstraite / *Abstract Factory* (3/3)

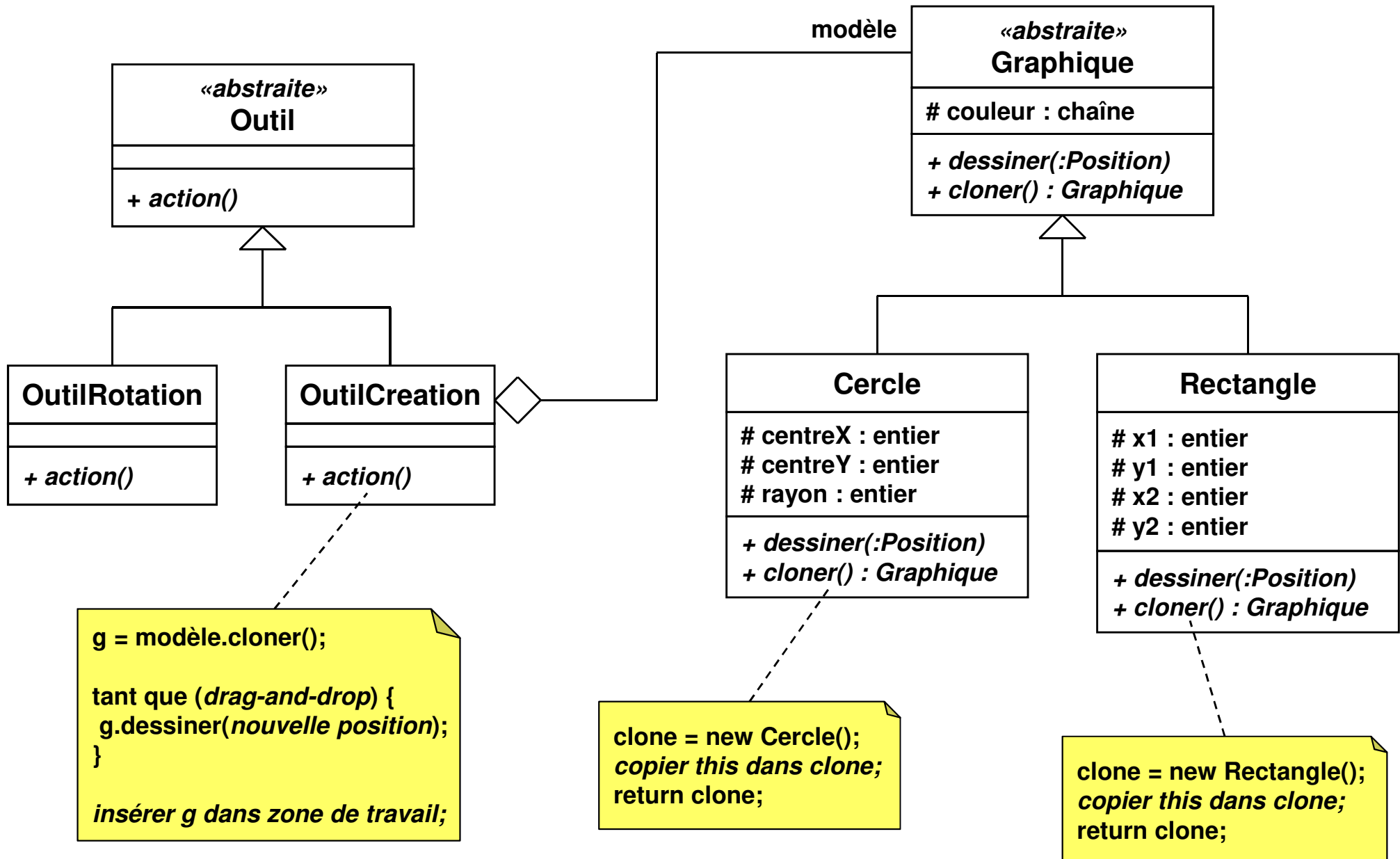


- Objectif
 - ❑ Créer un objet par clonage d'une instance modèle
 - ❑ Le type de l'objet est déterminé par celui de l'instance modèle

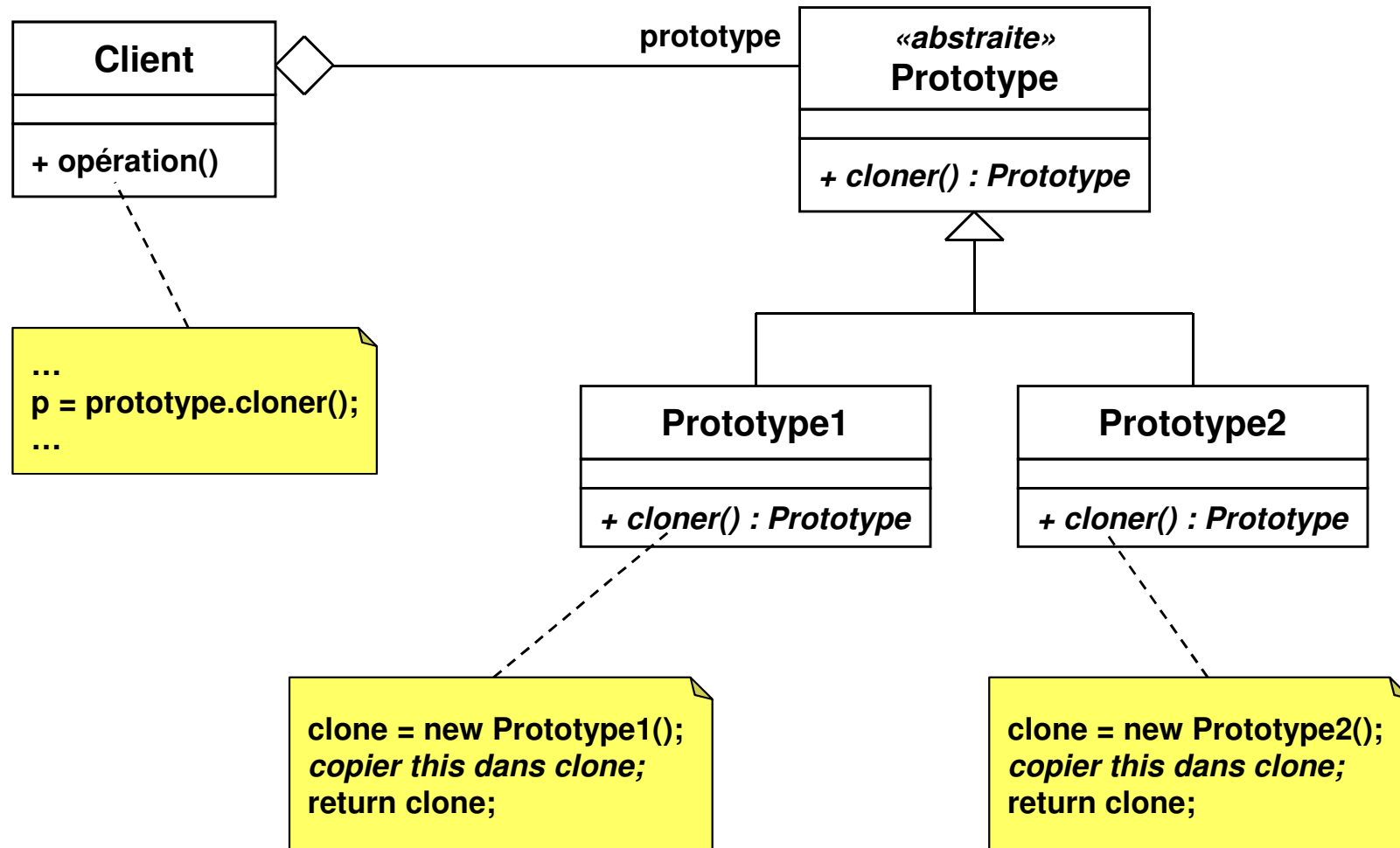
- Principe
 - ❑ Un objet «prototype» est fourni
 - ❑ Il possède une méthode de clonage
 - ❑ Le client utilise cette méthode pour obtenir une copie de l'objet

- Motivation
 - ❑ Boîte à outils: déposer des objets par *drag-and-drop*
 - ❑ Une copie du modèle est déposée sur la zone de travail

Prototype / Prototype (2/3)



Prototype / *Prototype* (3/3)



- Concevoir de nouveaux composants par assemblage
 - Pour former des structures plus vastes
 - Avec un comportement plus complexe
- Objectif: exploiter les capacités d'un composant et les adapter à de nouveaux besoins
- Niveau classe
 - Utilisation de l'héritage
 - ⇒ composition d'interfaces ou d'implémentations
- Niveau objet
 - Utilisation de la composition

Adaptateur / Adapter (1/3)

■ Objectif

- ❑ Adapter l'interface d'une classe à ses besoins
- ❑ Permettre le dialogue entre classes incompatibles

■ Principe

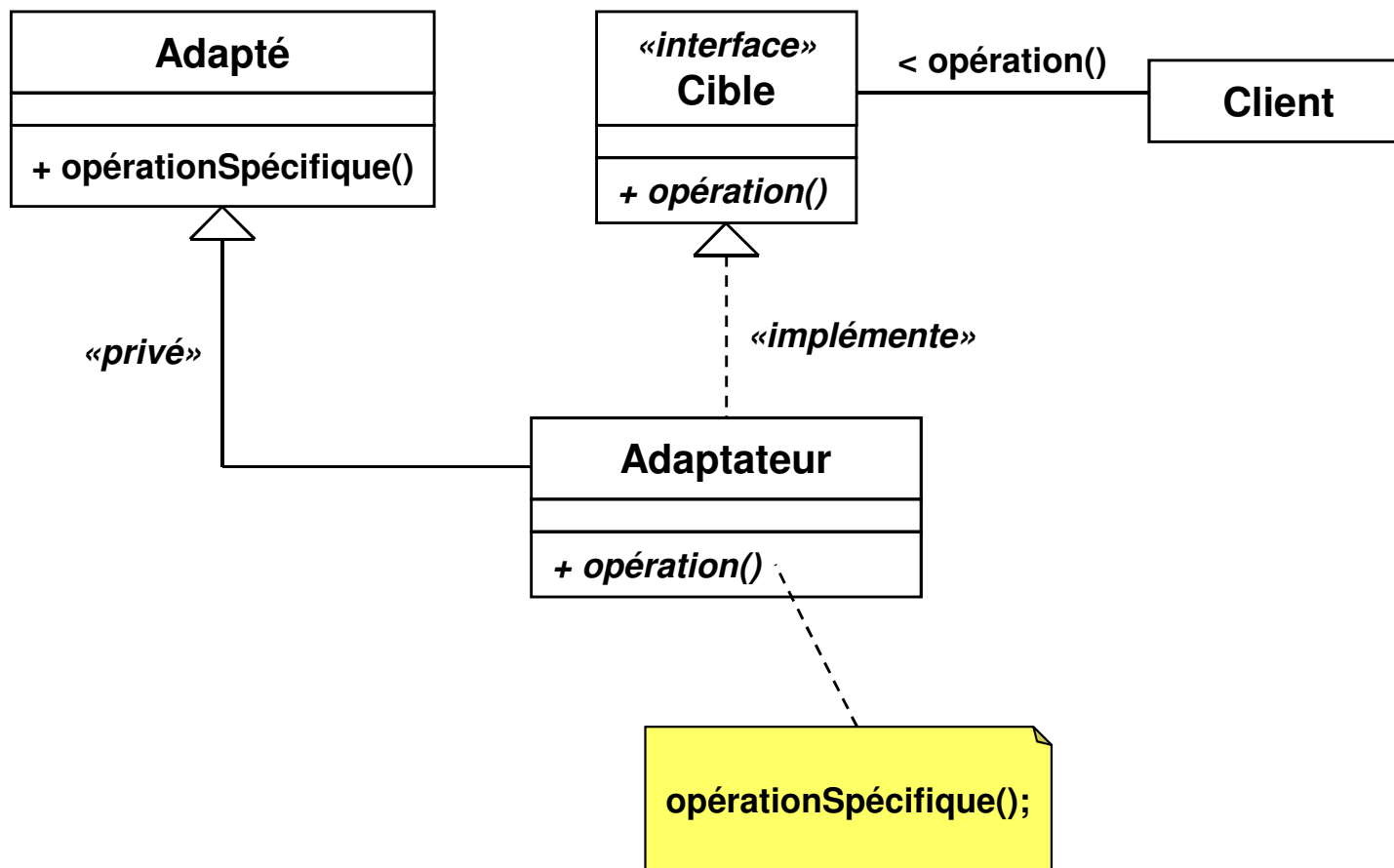
- ❑ Deux approches
- ❑ Classe «adaptateur» \Rightarrow héritage «multiple»
 - Héritage de la nouvelle interface
 - Héritage de l'implémentation de l'ancienne interface
- ❑ Objet «adaptateur» \Rightarrow délégation
 - Héritage de la nouvelle interface
 - Agrégation d'un objet de l'ancienne interface

■ Motivation

- ❑ Utiliser une fonctionnalité d'une bibliothèque tierce
- ❑ Mais l'interface n'est pas adaptée

Adaptateur / Adapter (2/3)

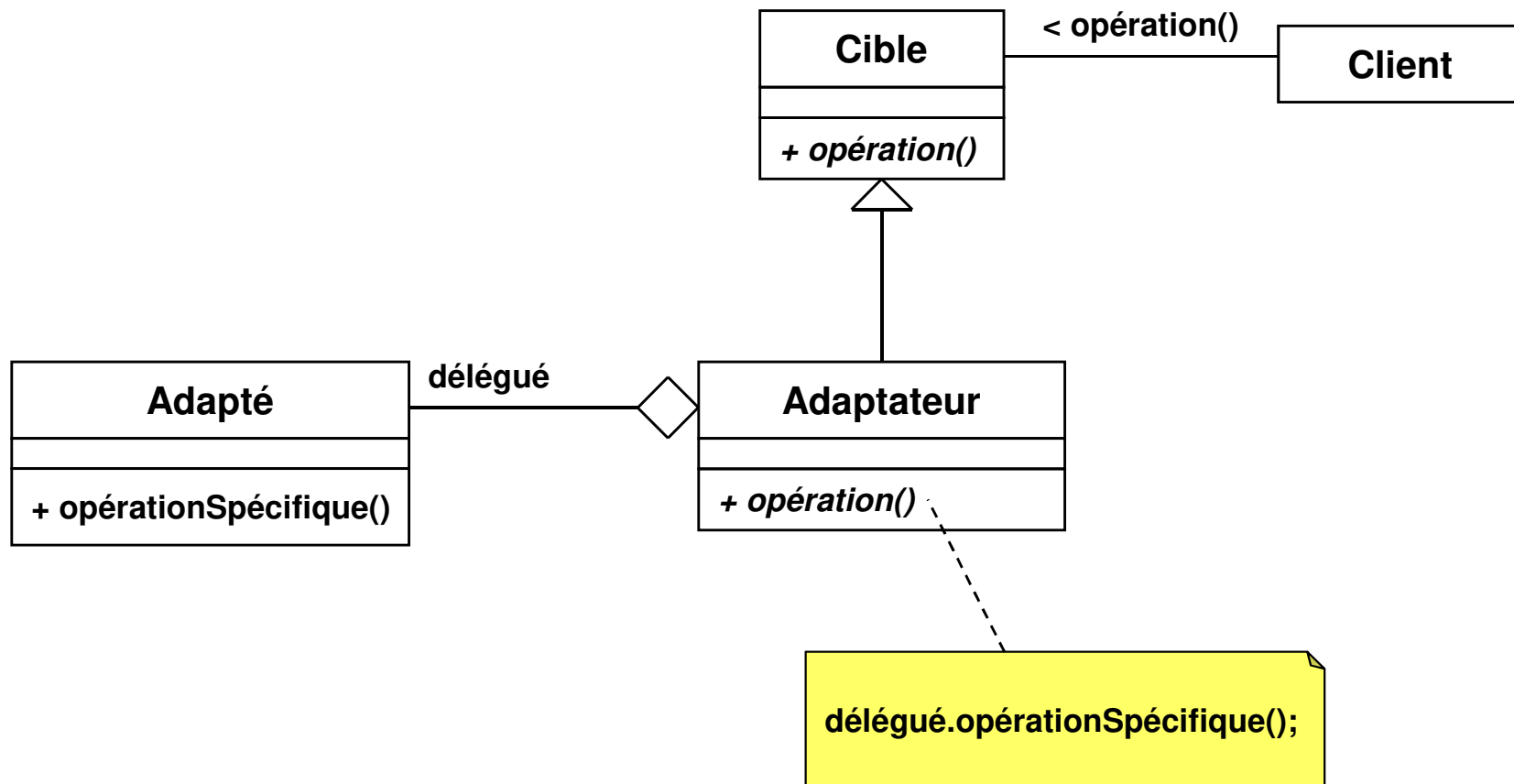
- Classe adaptateur
 - ❑ Héritage de la nouvelle interface
 - ❑ Héritage de l'implémentation de l'ancienne interface
 - ❑ Un seul objet (adapté + adaptateur) est créé



Adaptateur / Adapter (3/3)

■ Objet adaptateur

- ❑ Héritage de la nouvelle interface
- ❑ Agrégation d'un objet de l'ancienne interface, et délégation
- ❑ Permet l'adaptation d'une classe et de ses sous-classes



■ Objectif

- ❑ Composer des objets sous forme arborescente
- ❑ Objet individuel ou composition traités de la même manière

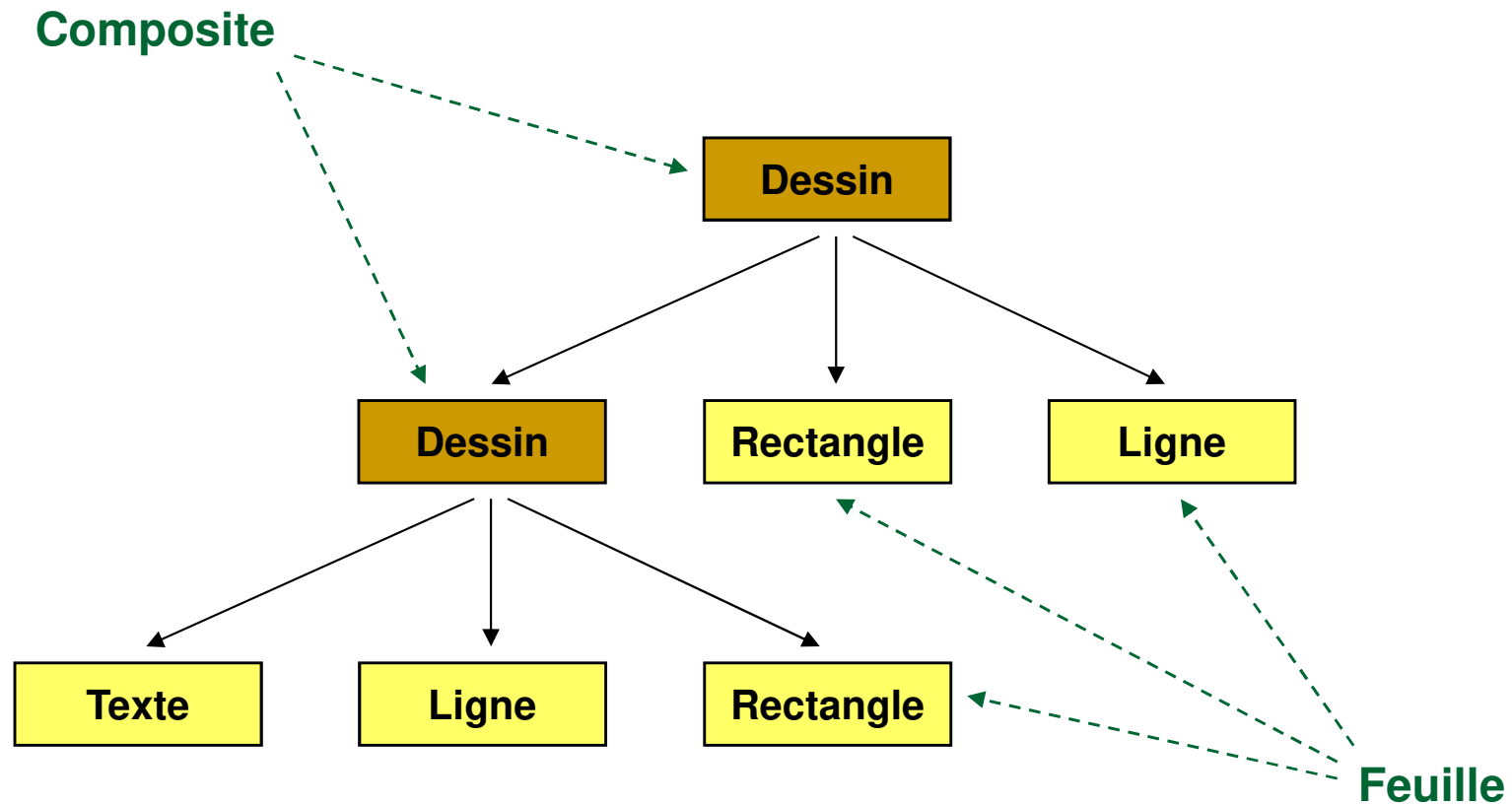
■ Principe

- ❑ Un objet est composé d'autres objets
 - ❑ Ces objets peuvent également être des agrégats d'objets
- ⇒ récursivité dans la composition

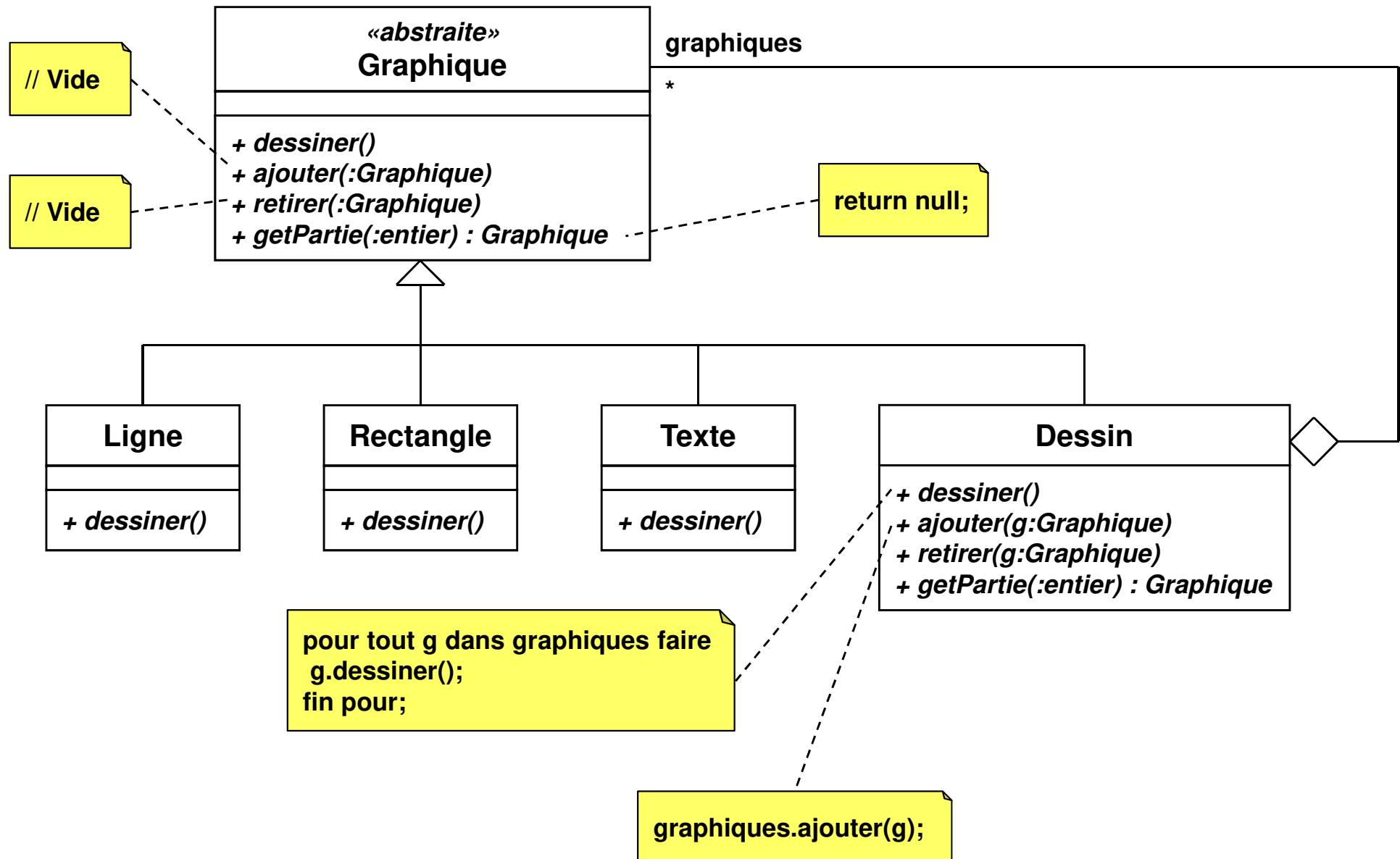
■ Motivation

- ❑ Schéma/dessin composé d'objets graphiques
- ❑ Hiérarchie d'héritage des objets graphiques
- ❑ Un objet graphique peut être un groupement d'objets graphiques

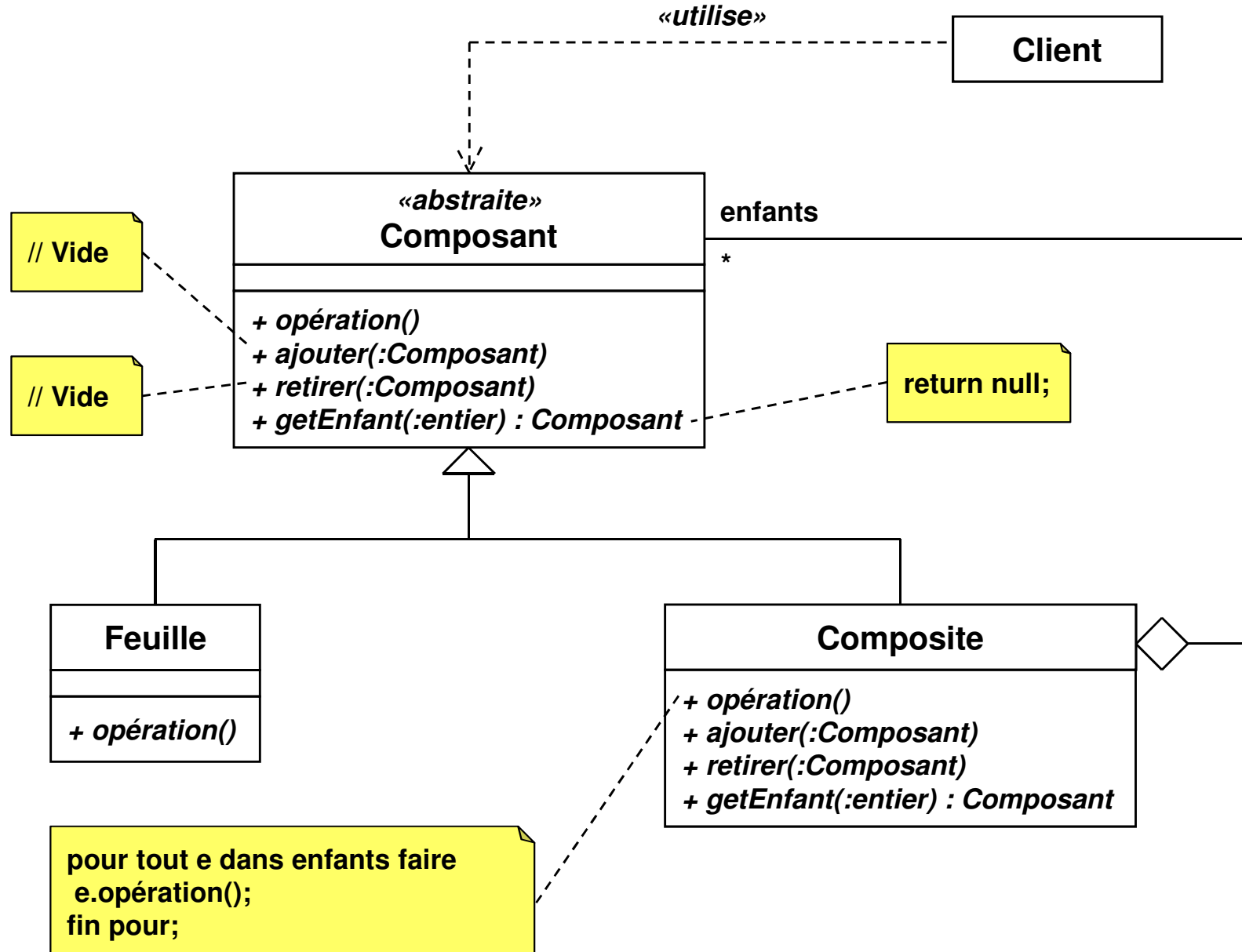
Composite / Composite (2/5)



Composite / Composite (3/5)



Composite / Composite (4/5)



Composite / *Composite* (5/5)

- Le client fait abstraction de la classe réelle des composants
- S'il peut manipuler un objet simple, il peut manipuler un agrégat
- L'ajout d'un nouveau type de composant est très simple
 - Sans modification, le client pourra le manipuler
 - Sans modification, il pourra être ajouté dans un composite

Décorateur / *Decorator* (1/4)

■ Objectif

- ❑ Ajouter dynamiquement des fonctionnalités à un objet
- ❑ Alternative à l'héritage pour étendre les fonctionnalités

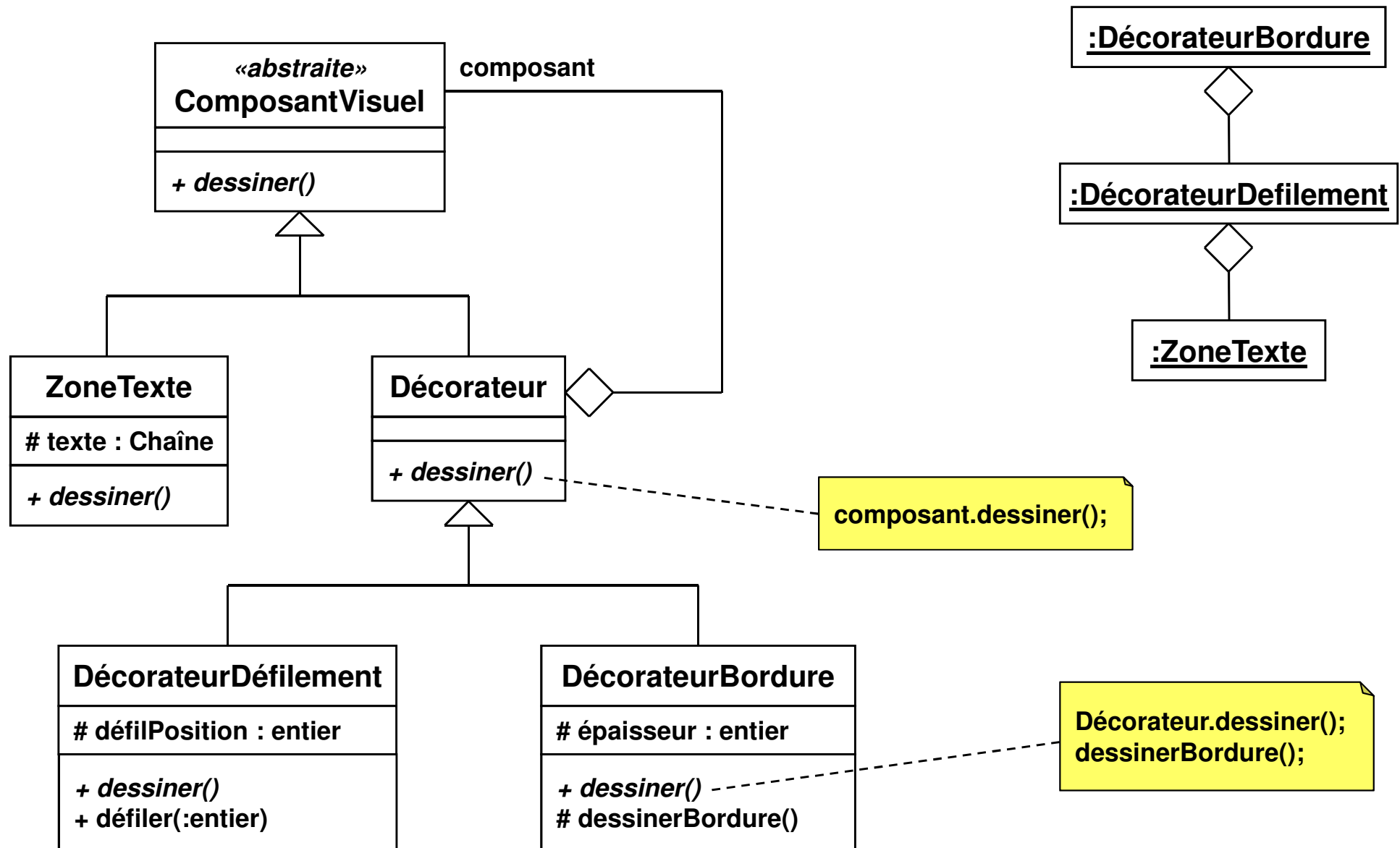
■ Principe

- ❑ Le «décorateur» agrège le composant qu'il adapte
- ❑ Fournit la même interface de base que le composant
- ❑ Il est donc manipulé comme le composant

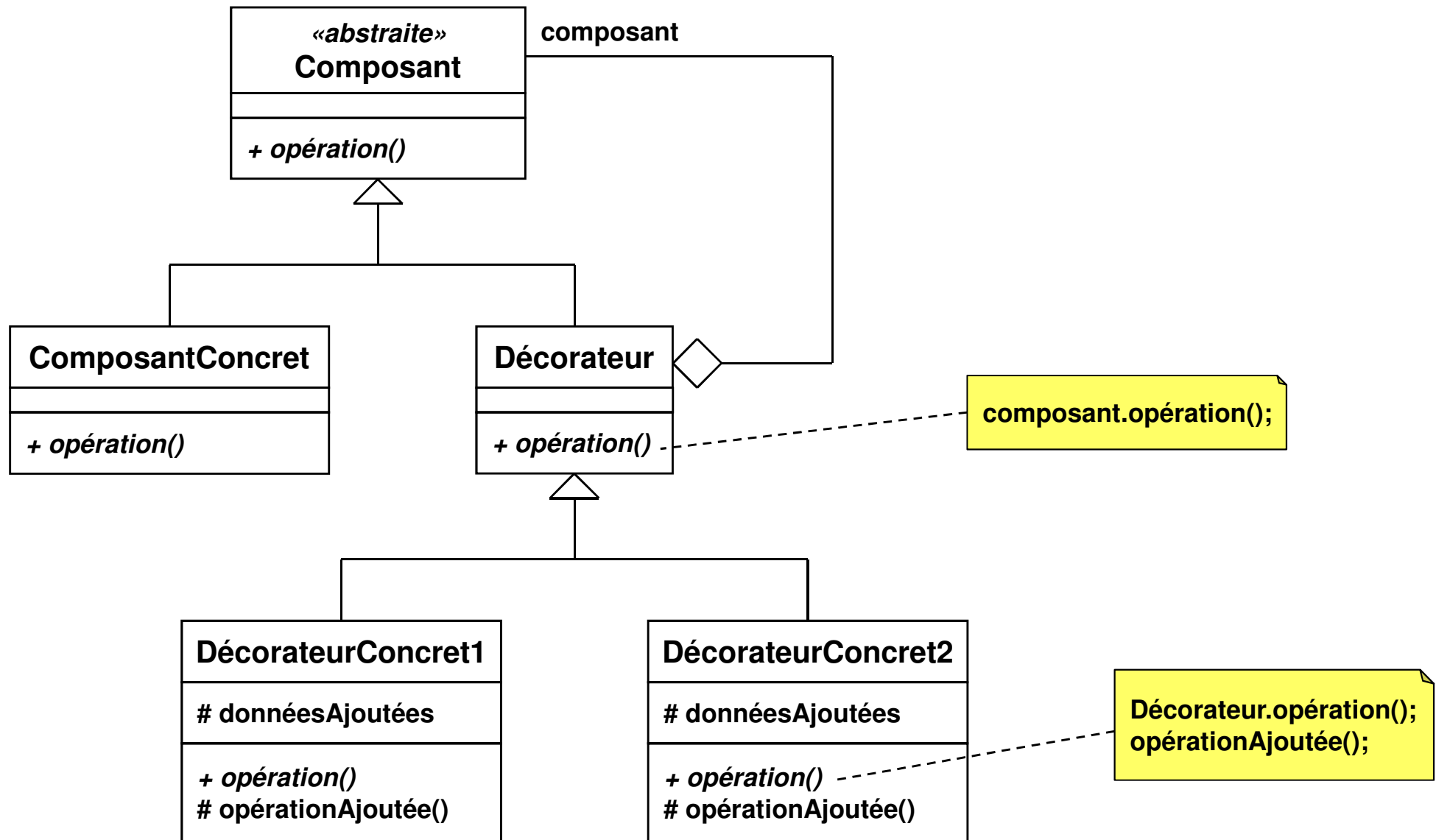
■ Motivation

- ❑ Ajout de fonctionnalités à un composant graphique
- ❑ Eviter l'héritage (car hiérarchie trop complexe)
- ❑ Exemple: zone de texte avec bordure et barre de défilement

Décorateur / Decorator (2/4)



Décorateur / Decorator (3/4)



- Evite l'extension par héritage
 - Ajout dynamique de fonctionnalités
 - Ajout individualisé (un seul objet est touché)
- L'héritage pourrait conduire à une hiérarchie lourde
 - Exemple de la zone de texte
 - 3 héritages sont nécessaires (bordure, défilement, les deux)
 - Extension de la zone de texte \Rightarrow extension des 3 classes
- Mais le décorateur ajoute un objet à chaque décoration

■ Objectif

- ❑ Fournir un substitut, un intermédiaire, pour accéder à un objet
- ❑ Permettre ainsi de contrôler l'accès

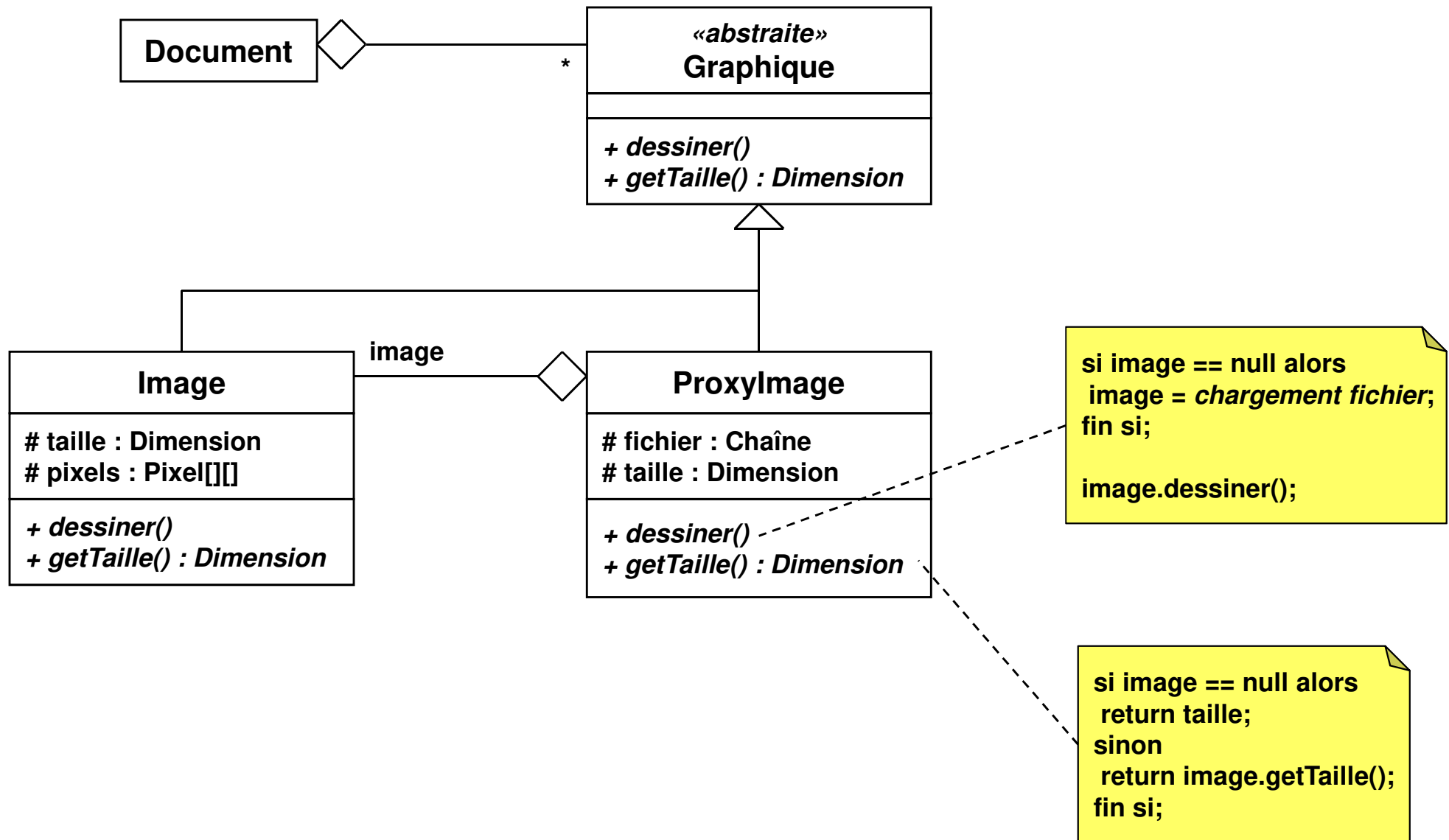
■ Principe

- ❑ Le substitut, le «proxy», possède la même interface que l'objet
- ❑ Lorsqu'il reçoit un message, il le transmet à l'objet
- ❑ Il peut effectuer un contrôle sur le message
 - Refuser de le retransmettre
 - Différer la retransmission
 - Altérer le message

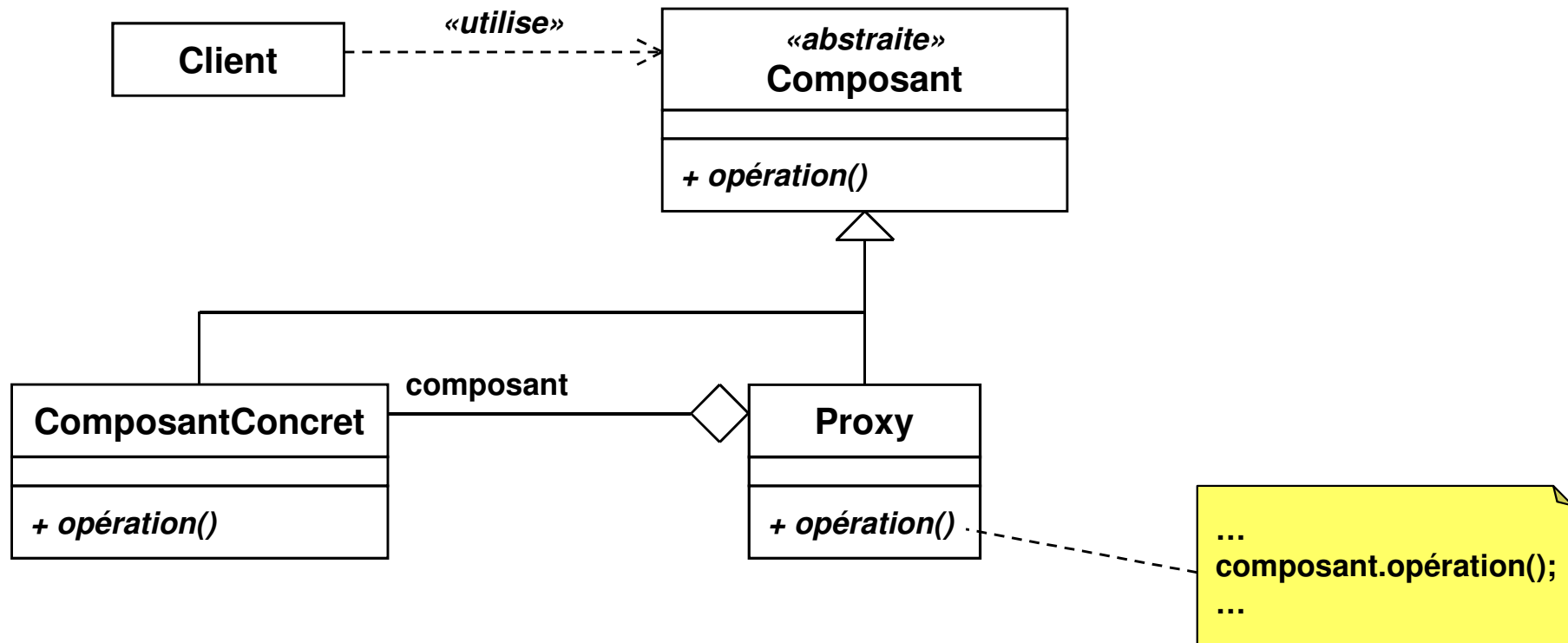
■ Motivation

- ❑ Différer la création d'un objet car elle est coûteuse
- ❑ Exemple: chargement d'un document avec des images
 - Différer la lecture des images au moment où celles-ci sont visibles

Proxy / Proxy (2/4)



Proxy / Proxy (3/4)



- ❑ Abstraction de l'accès à un objet
 - Niveau d'indirection supplémentaire
- ❑ Permet une représentation locale d'un objet distant
 - Autre zone mémoire, sur disque ou réseau
- ❑ Permet des optimisations d'exécution des méthodes
 - Technique de cache
 - Création différée («*lazy*»)

Patrons de comportement (1/2)

- Abstraction du comportement
 - ❑ Structure algorithmique
 - ❑ Affectation de responsabilités aux objets
 - ❑ Communication entre objets

- Niveau classe
 - ❑ Utilisation de l'héritage
 - ❑ Répartition du comportement

- Niveau objet
 - ❑ Utilisation de la composition
 - ❑ Coopération d'objets pour effectuer une tâche

Patrons de comportement (2/2)

- Permet l'assemblage de composants
 - Pour obtenir une fonctionnalité plus élaborée
 - Algorithmes vus comme des objets

- Comment les composants communiquent ?
 - Niveau de connaissance des pairs
 - Références explicites les uns envers les autres
 - Perte des références, utilisation d'un intermédiaire
 - Propagation d'un message
 - Délégation
 - Transmission
 - Messages vus comme des objets

Commande / *Command* (1/3)

■ Objectif

- ❑ Encapsuler une action dans un objet
- ❑ Permet l'abstraction de l'action (découplage déclencheur/receveur)
- ❑ Possibilité de file d'attente, annulation...

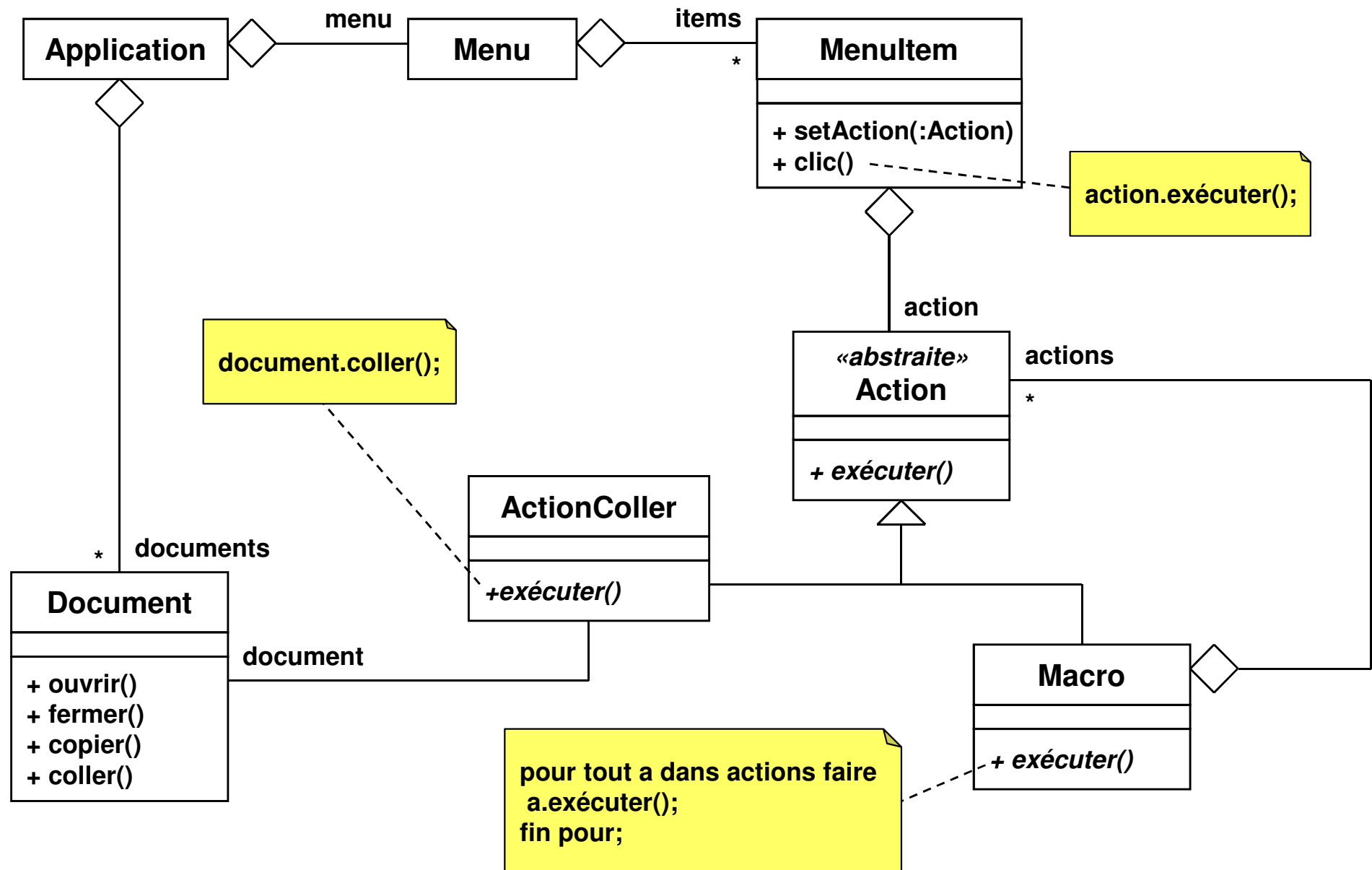
■ Principe

- ❑ Une interface modélise les actions
- ❑ Les objets déclencheurs agrègent une action
 - Déclencheur activé \Rightarrow exécution de l'action
- ❑ L'action connaît toutes les informations pour l'exécution
 - Procédure à exécuter
 - Quels sont les objets concernés

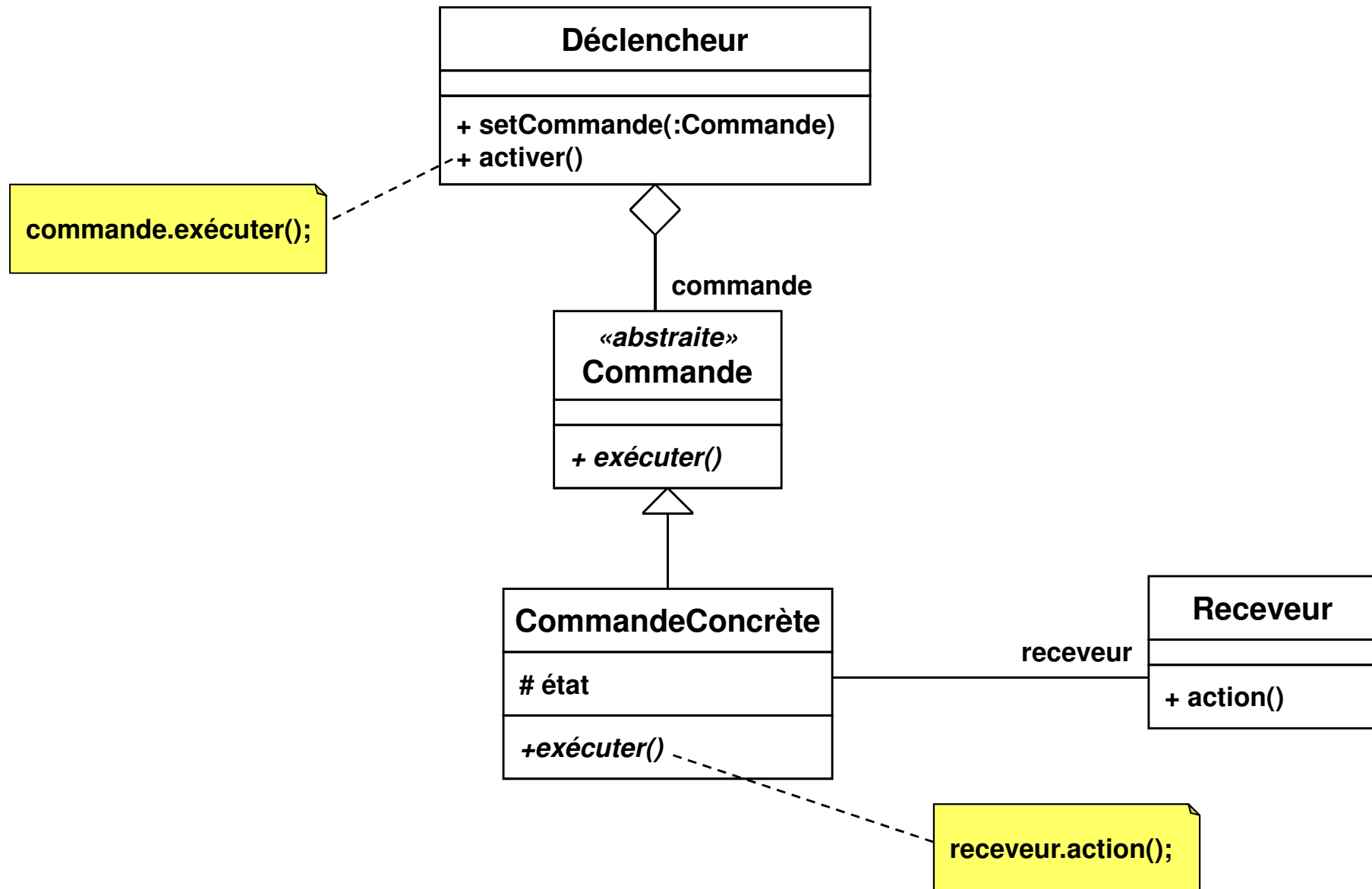
■ Motivation

- ❑ Associer des actions aux boutons d'une interface graphique
- ❑ Les boutons n'ont pas de lien direct avec le code métier

Commande / Command (2/3)



Commande / Command (3/3)



Observateur / *Observer* (1/4)

■ Objectif

- Synchroniser plusieurs objets sur l'état d'un autre objet
- Quand l'état de l'objet change
 - Les objets dépendants sont informés
 - Ils se mettent à jour

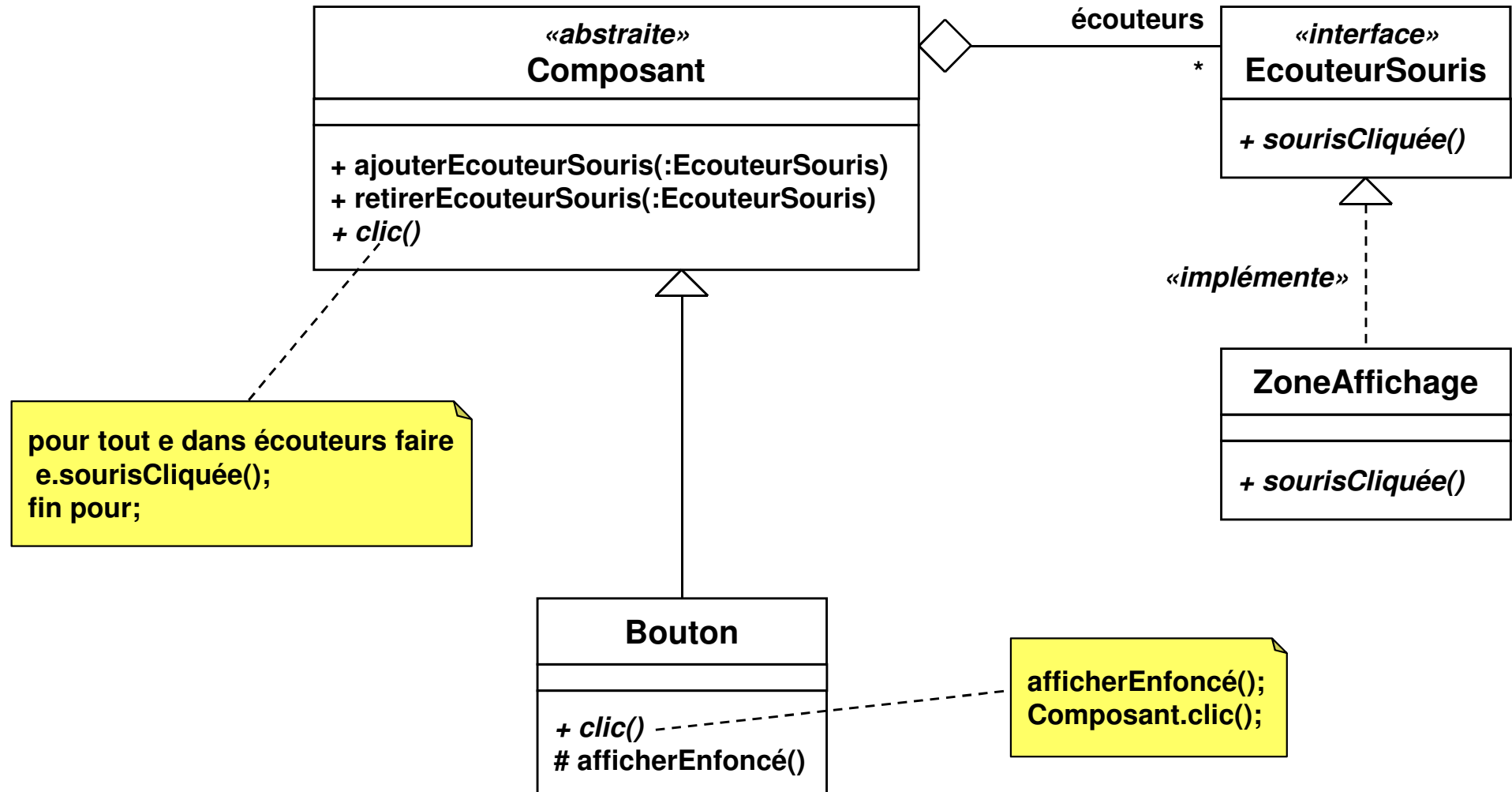
■ Principe

- Des objets «observateurs» s'enregistrent auprès d'un «sujet»
- Le sujet maintient donc une liste de ses observateurs
- Changement de l'état du sujet \Rightarrow notification aux observateurs
 - Une méthode spécifique des observateurs est invoquée
 - Tous les observateurs doivent donc implémenter la même interface

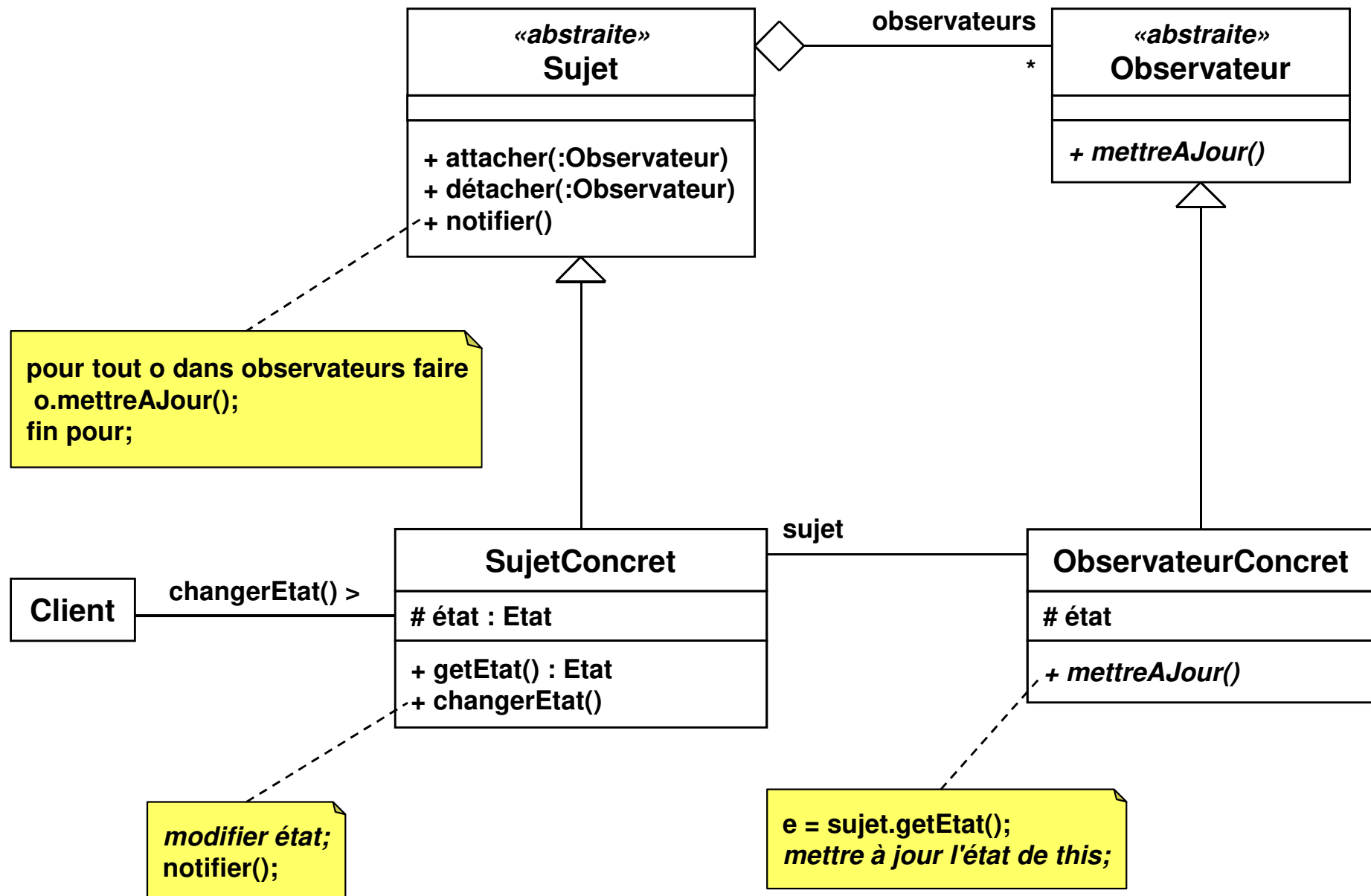
■ Motivation

- Capturer des événements dans une interface utilisateur

Observateur / Observer (2/4)



Observateur / Observer (3/4)



Observateur / *Observer* (4/4)

- Evite un couplage fort entre le sujet et les observateurs
 - Le type concret des observateurs n'est pas connu du sujet
- Les observateurs sont passifs
 - Pas besoin d'interroger le sujet en permanence
 - Informés quand le sujet change d'état
- Mais attention au coût de modification de l'état du sujet
 - En cas de chaînage des observations

■ Objectif

- Rendre les algorithmes d'une même famille interchangeables

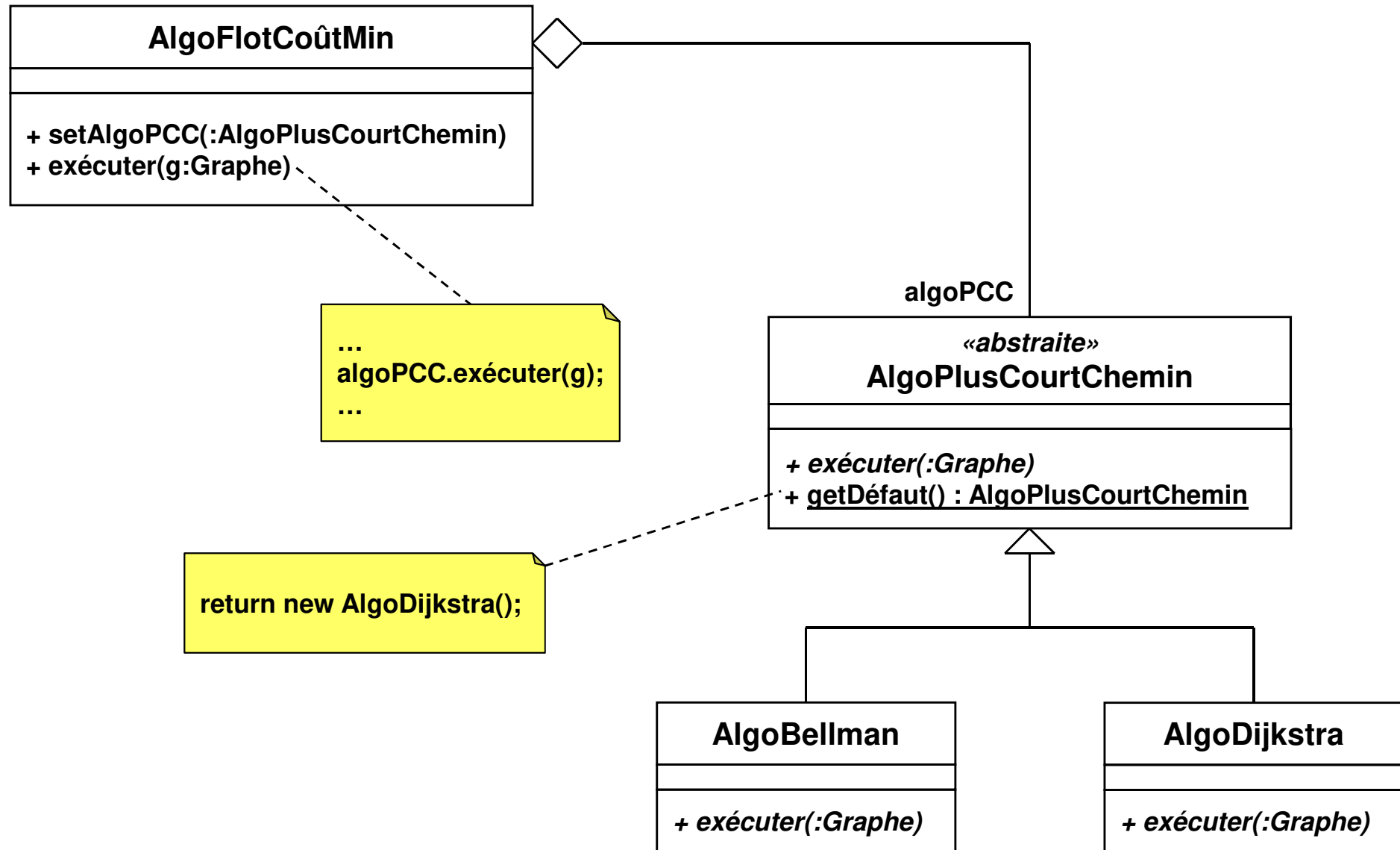
■ Principe

- Les algorithmes («stratégies») sont modélisés par des classes
 - Une méthode représente le point d'entrée
- Une classe abstraite définit une famille d'algorithmes
 - Nouvel algorithme = héritage et redéfinition du point d'entrée
- Un objet «contexte» agrège un algorithme
 - Sans connaître sa classe concrète
 - Le polymorphisme rend les algorithmes interchangeables

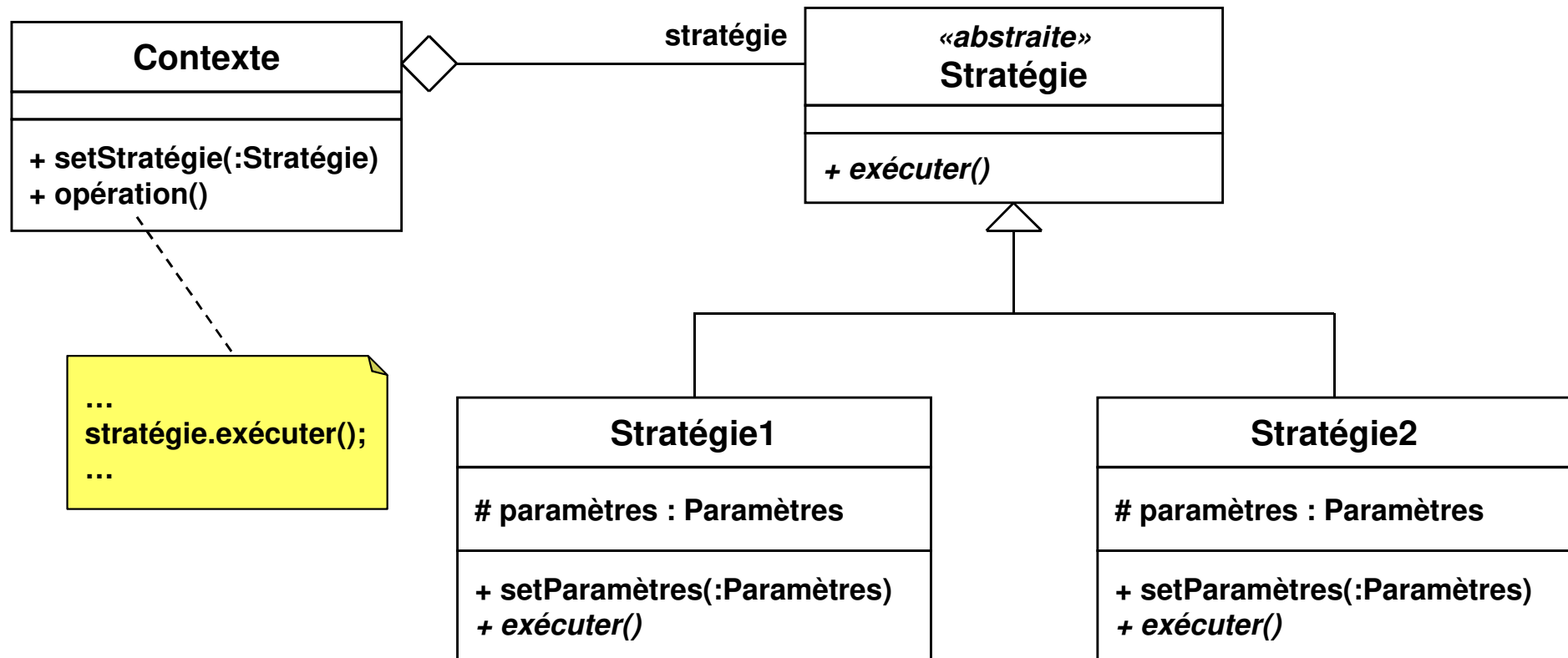
■ Motivation

- Proposer une variété d'algorithmes pour un même objectif
- Possibilité de changer dynamiquement l'algorithme

Stratégie / Strategy (2/4)



Stratégie / Strategy (3/4)

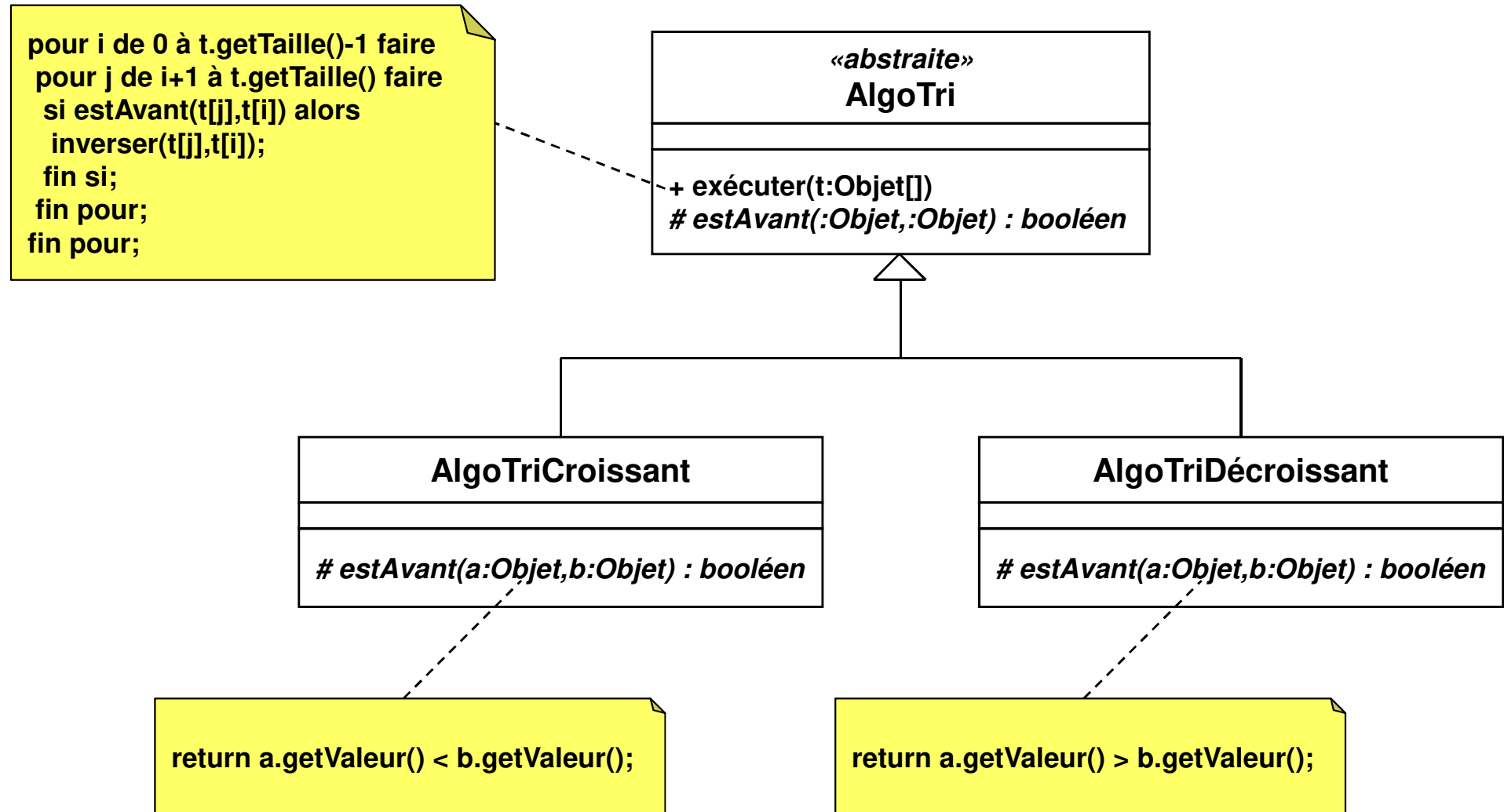


- Abstraction de la stratégie
 - Interchangeable dynamiquement
 - Nouvelle stratégie \Rightarrow aucun impact sur le contexte
- La stratégie est un paramètre du contexte
- Contenu classique d'une classe stratégie/algorithmme
 - Un point d'entrée
 - Méthode publique appelée pour exécuter l'algorithmme
 - Des sous-algorithmmes
 - Méthodes protégées ou privées utilisées par le point d'entrée
 - Des paramètres
 - Mémorisés dans des attributs
 - Constructeurs et accesseurs nécessaires pour l'initialisation

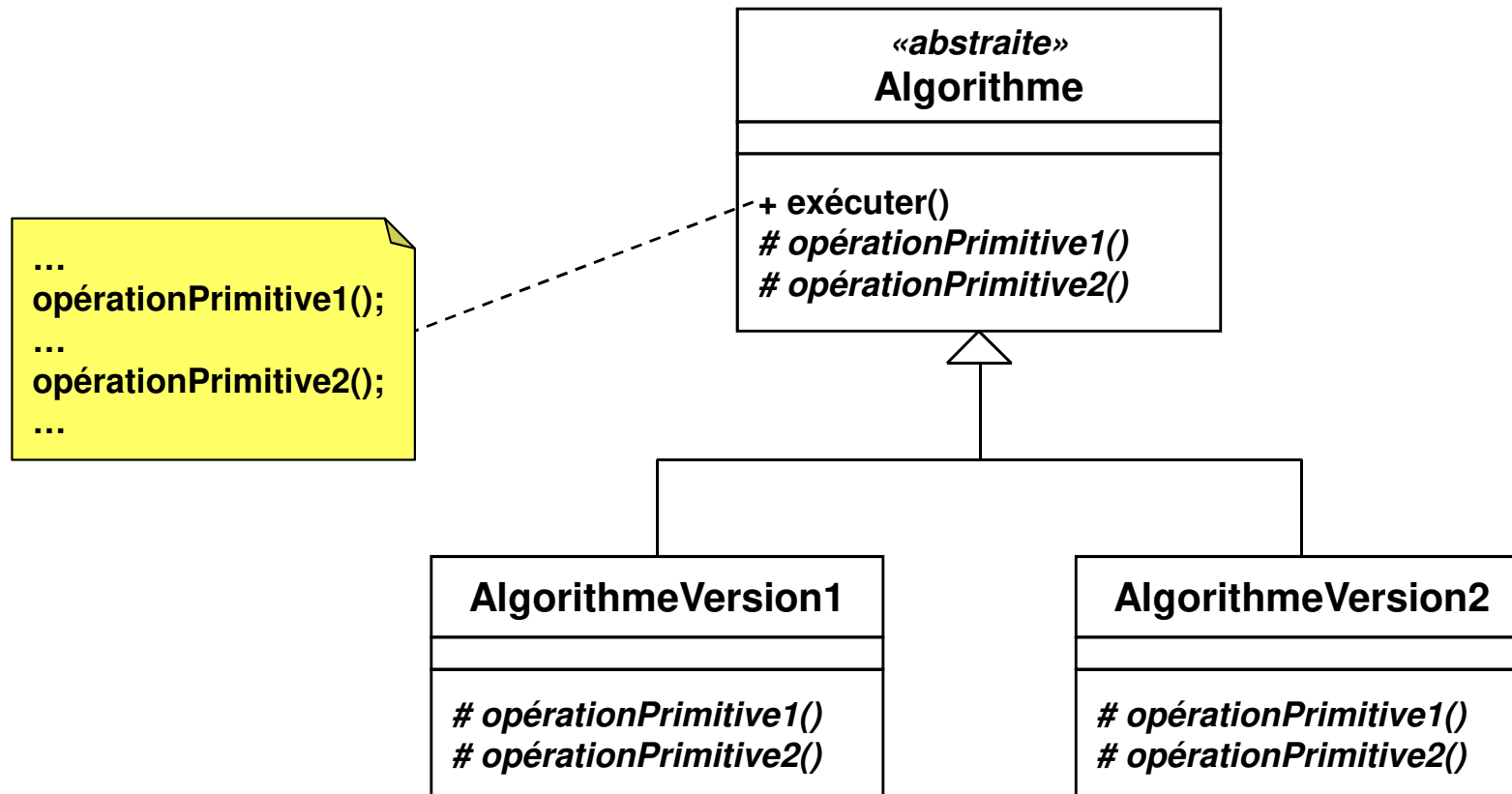
Méthode patron / *Template Method* (1/5)

- Objectif
 - Spécialiser un algorithme sans changer sa structure générale
- Principe
 - Définir le squelette d'un algorithme dans une classe
 - De la même manière que la stratégie
 - Délocaliser des parties dans des méthodes virtuelles
 - Par héritage, ces parties pourront être redéfinies
- Motivation
 - Proposer plusieurs variantes d'un algorithme
 - Où la structure générale de l'algorithme est inchangée

Méthode patron / *Template Method* (2/5)



Méthode patron / *Template Method* (3/5)



Méthode patron / *Template Method* (4/5)

- Abstraction de parties d'un algorithme
 - Conserve la structure générale de l'algorithme

- Rôle très important dans la réutilisabilité
 - Evite un détournement du rôle d'une classe
 - Guide / facilite la spécialisation de la classe

- Mais éviter trop d'opérations primitives
 - Appelées trop souvent \Rightarrow surcoût lié à la virtualité
 - Trop de méthodes \Rightarrow redéfinition fastidieuse pour l'utilisateur

- Utilisé pour la redéfinition «par complément»
 - Objectif: redéfinir pour compléter une méthode
 - Problème: il ne faut pas oublier d'appeler la version mère
 - Solution: utiliser une méthode patron

Méthode patron / *Template Method* (5/5)

■ Redéfinition par complément

□ Approche classique

```
class Mere {  
    public: virtual void m() { /* Quelque chose */ }  
};  
  
class Fille : public Mere {  
    public: void m() override { Mere::m(); /* Autre chose */ }  
};
```

□ Approche avec méthode patron

```
class Mere {  
    protected: virtual void autreChose() {}  
    public: void m() { /* Quelque chose */ autreChose(); }  
};  
  
class Fille : public Mere {  
    protected: void autreChose() override { /* Autre chose */ }  
};
```

■ Objectif

- ❑ Représenter une opération à appliquer sur un ensemble d'éléments
- ❑ Définir une nouvelle opération sans modifier la classe des éléments

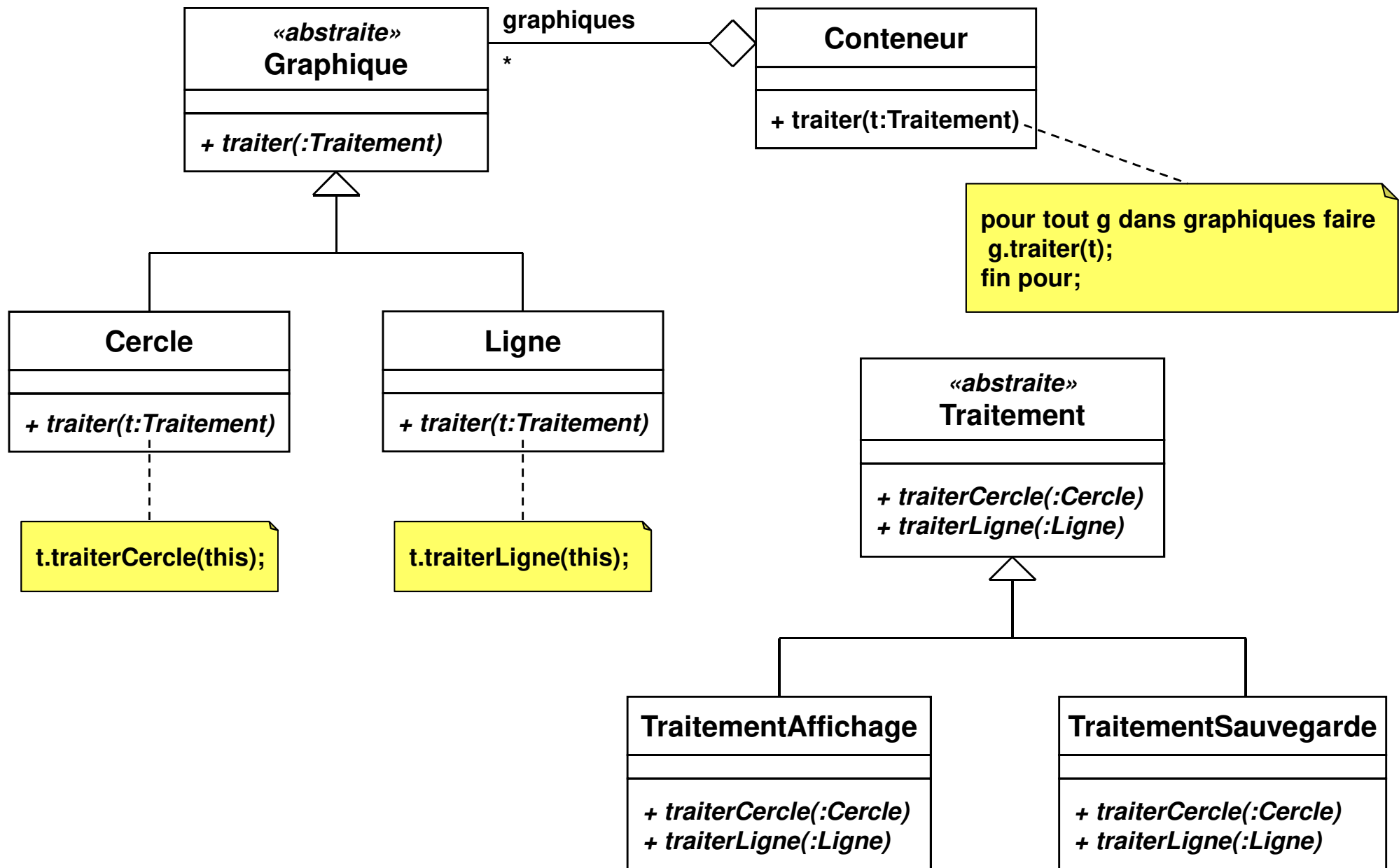
■ Principe

- ❑ L'opération est modélisée par un objet, le «visiteur»
 - Une classe, extensible, représente l'opération
- ❑ Les éléments doivent «accepter» un visiteur
 - Une méthode doit recevoir le visiteur
 - Et appliquer l'opération associée sur l'élément
- ❑ Une procédure de parcours applique l'opération aux éléments
 - Il reçoit le visiteur
 - Et le transmet à chacun des éléments

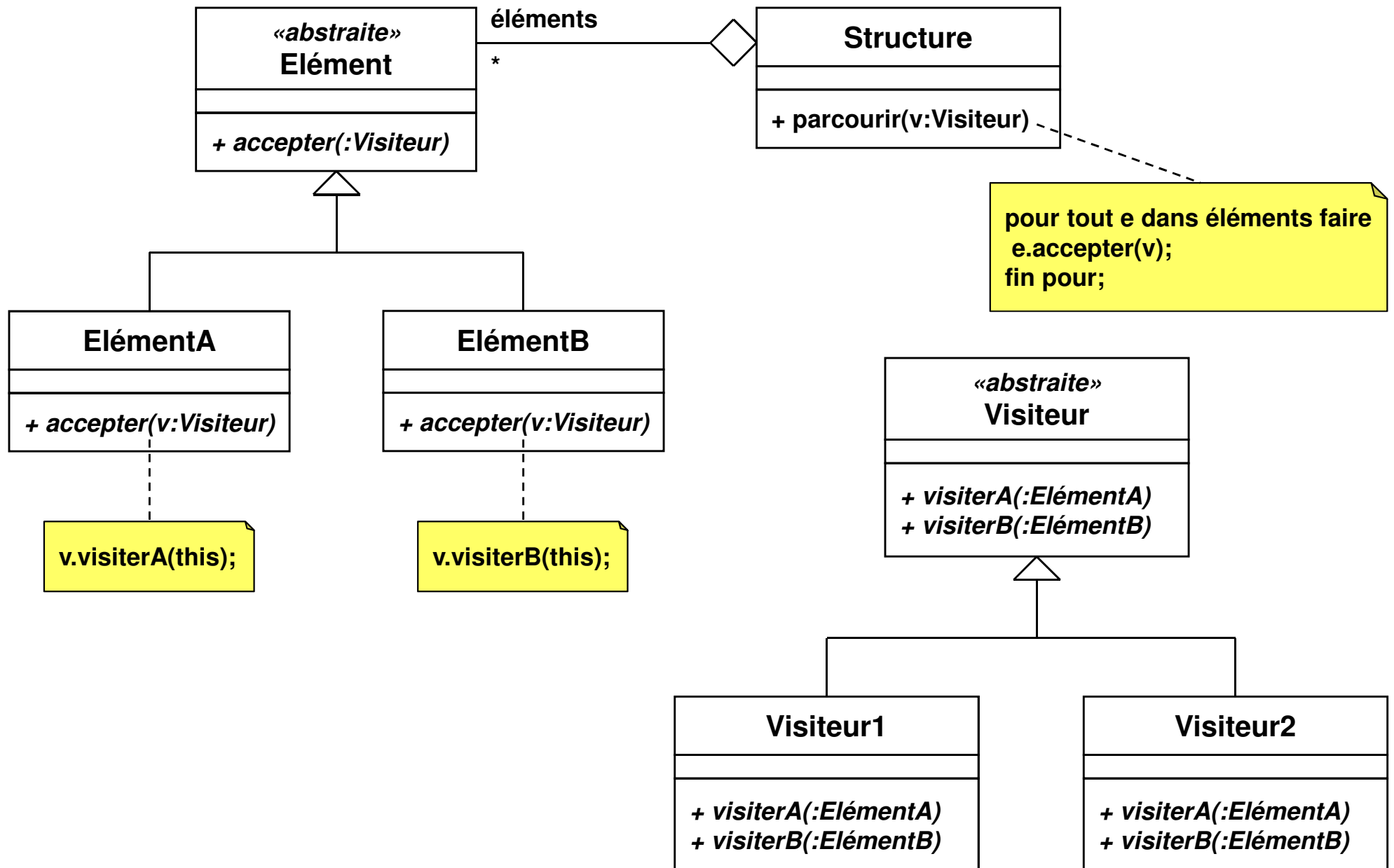
■ Motivation

- ❑ Appliquer des opérations différentes sur un ensemble d'objets
- ❑ Mais le processus de parcours est toujours le même

Visiteur / Visitor (2/4)



Visiteur / Visitor (3/4)



- ❑ Propose plusieurs traitements sur les éléments
 - Sans alourdir l'interface de la structure
 - Sans alourdir l'interface des éléments

- ❑ Facilite l'ajout d'un nouveau traitement
 - Il suffit de créer un nouveau visiteur
 - Et définir le traitement pour chaque type d'éléments

- ❑ Mais plus laborieux d'ajouter un nouveau type d'éléments
 - Il faut ajouter une méthode dans chaque visiteur
 - Pour définir chaque traitement pour le nouveau type d'éléments